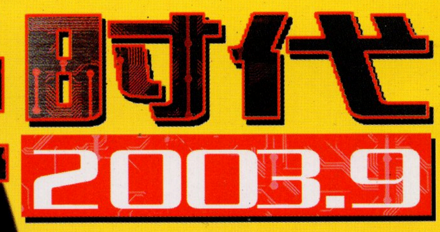
Vol.132 纵横四海:宫内少辅国亲的奋迅、透过飞将看高顺、你需要吃游戏?

电子游戏与电脑游戏



电电最速王道攻略7连发!!!

恐龙危机3

三国志战记2、炼金术士2
头文字D、龙珠:悟空的遗产
半熟英雄对3D、蚊2

最强特别企划达成!
巡礼:游戏改编的电影

特稿
从盗版商到GC后继机

9新作直击弹强势推介!

1 山脊赛车:进化
2 生化危机 网络版
3 机动战士高达
4 SHADOW HEARTS 2
5 玛克西莫
6 疯狂城市3
7 SPY FICION
8 FORMATION FINAL
9 SNK VS.CAPCOM

统一战线
热血道场、胜利足球
奇幻风景、科普频道

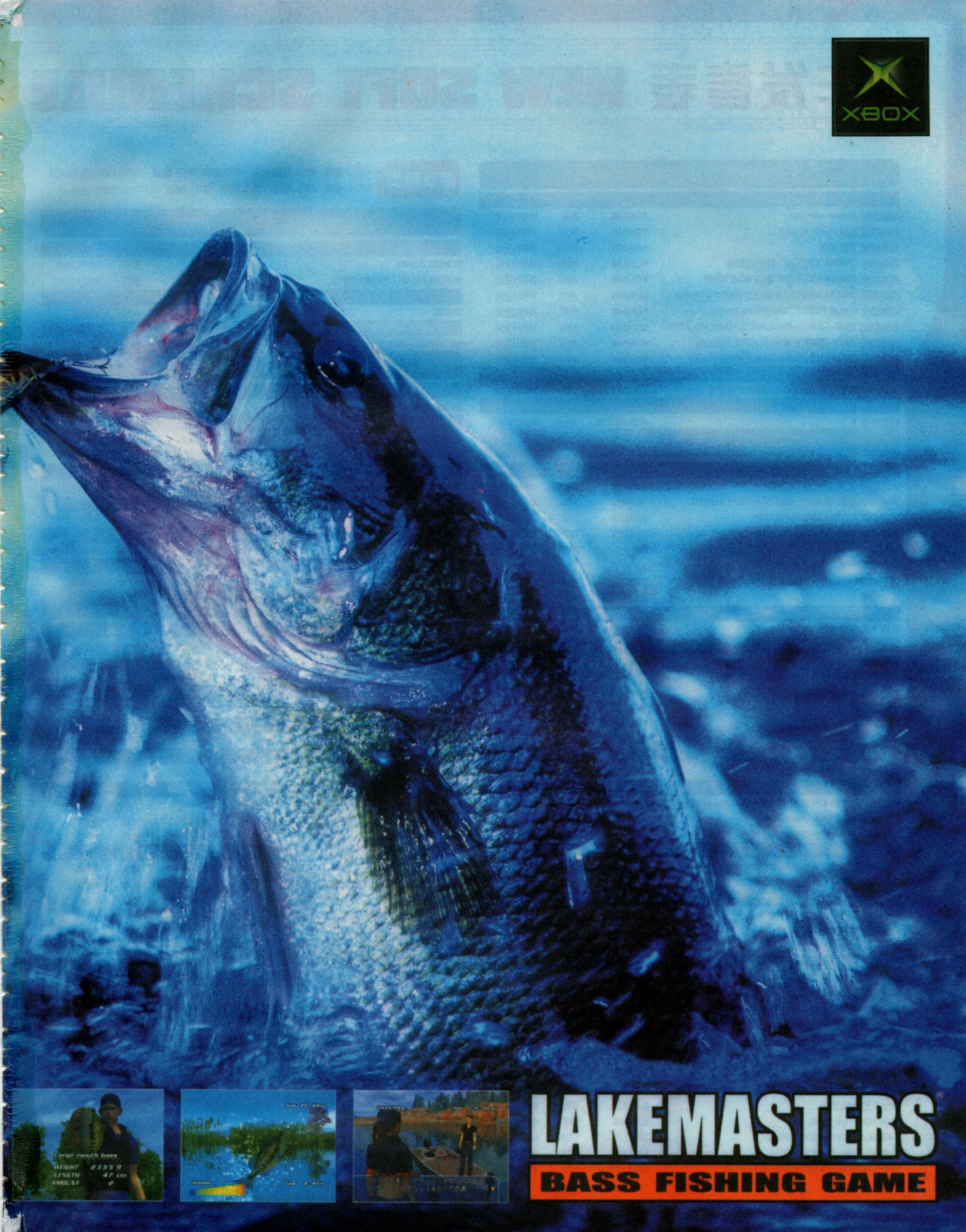
电电画报
《侍魂ZERO》抢鲜曝光!
《寂静岭3》限定版赏析

一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元

ISSN 1005-250X




CAPCOM
来吧！
拿出你的XBOX来，让我们一起来享受暴钓的快感吧！
7.17发售
XBOX专用
6800日元
www.capcom.co.jp/lakemasters/


XBOX
LAKEMASTERS
BASS FISHING GAME

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

PlayStation

游戏	厂商	类型	价格
9月18日			
心跳回忆 forever with you	KONAMI	SLG	1800日元
心跳回忆对战 PUZZLEDAMA	KONAMI	PUZ	1800日元
心跳回忆之放学后	KONAMI	ETC	1800日元
心跳回忆 DRAMA SERIESVol.1 红色之青春	KONAMI	AVG	1800日元
心跳回忆 DRAMA SERIESVol.2 彩之 LOVE SONG	KONAMI	AVG	1800日元
心跳回忆 DRAMA SERIESVol.3 旅立之诗(PSone books)	KONAMI	AVG	1800日元
心跳回忆 2 对战 PUZZLEDAMA(PSone books)	KONAMI	PUZ	1800日元
心跳回忆 2SUP-STORIES-DANCING SUMMER VOCATION	KONAMI	AVG	1800日元
心跳回忆 2SUP-STORIES-PING SCHOOL FESTIVAL	KONAMI	AVG	1800日元
心跳回忆 2SUP-STORIES-MEMORIES RIN GING ON	KONAMI	AVG	1800日元
9月25日			
网球王子 SWEET&TEARS（KONAMI THE BEST）	KONAMI	SPT	2800日元
2003年夏			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	育成	价格未定

PlayStation2

游戏	厂商	类型	价格
8月28日			
十二国记~红莲之标 黄尘之路~	KONAMI	S·RPG	6800日元
SEGA AGE2500Vol.1PHANTASY STAR GENERATION1	3D AGES	RPG	2500日元
SEGA AGE2500Vol.2MONARCO GP	3D AGES	RAC	2500日元
SEGA AGE2500Vol.3FANTASY ZONE	3D AGES	SLG	2500日元
AIK AG	NEC	AVG	7200日元
SIMPLE2000 SERES UL TIMATE Vol.11			
WONDERBAR STYLE 突袭！ MIKUSU 生 JUCE	D3	A·AVG	6800日元
花火百景	日本 AMUSENT 放送	SLG	4800日元
8月下旬			
麻雀飞龙传说 天牌	日本 TELENET	TAB	4980日元
8月预定			
真梦夜话	KID	AVG	6800日元
SUNRISE WORLD WAR From SUNRISE 英雄谭	BANDAI	S·RPG	6800日元
机甲兵团 J-PHOENI X2 序章篇	TAKARA	ACT	4800日元
白中探险部	TAITO	AVG	6800日元
CARDINAL ARC- 混沌之封扎	IDEAFACTORY	TAB	6800日元
HULK	CYBER FRONT	ACT	6800日元
9月4日			
新 BEST PLAY 职业棒球	ENTERBRAIN	SPT	6800日元
9月11日			
新世纪 EVA NGELION 绫波育成计划·ASUKA 补完计划	BROCCOLI	SLG	6800日元
THE BASEBALL 2003BattleBallPark			
宣言 PERFECT PLAY 职业棒球 秋季号	SPT	KONAMI	6800日元
9月18日			
SOCCER 监督采配 SIMULATION FORMATION FINAL	KONAMI	SLG	6800日元
EUROPIAN GAME COLLECTION	D3 PUBLISHER	ETC	6800日元
9月19日			
Welcome to Universal Studio japan	KONAMI	AVG	6800日元
闪灵二人组 被夺走的无限城	KONAMI	RPG	2800日元
闪灵二人组 夺还！全员集合	KONAMI	RPG	2800日元
9月发售预定			
学院 HEAVEN BOYS LOVE SCRAMBLE	NECINT	AVG	6800日元
AUTO MOELLISTAUS TUNED	CAPCOM	RAC	4800日元
魔界英雄记 MAXIMO—机械怪兽的野望	CAPCOM	ACT	6800日元
机动战士 GUNDAM 宇宙重逢篇	BANDAI	STG	6800日元
机动战士 GUNDAM 宇宙重逢篇限定版	BANDAI	STG	12800日元
SEGA AGE2500Vol.4SERIES	3D AGES	STG	2500日元
SEGA AGE2500Vol.5GOLDEN	3D AGES	ACT	2500日元
少女义经传	SUCCESS	AVG	4800日元
少女义经传特别版	SUCCESS	AVG	6800日元
DEAR BOYS Fast break	KONAMI	SPT	未定
ENERGY AIR FORCE NEXT VERSION	TAITO	STG	6800日元
天才 BIT KUIN GRAMON BATTLE	TAITO	ACT	5800日元
SIMPLE 2000 SERIES Vol.35 THE HELICOPTER	D3 PUBLISHER	SLG	2000日元

游戏种类 AVG\冒险 RPG\角色扮演 ACT\动作 SLG\模拟 ARPG\动作角色扮演 FTG\格斗 SPT\运动 RAC\赛车 SRG\射击 SRPG\模拟角色扮演

DC

游戏	厂商	类型	价格
9月25日			
BORDER DOWN	GREF	STG	6800日元
BORDER DOWN（初回限定版）	GREF	STG	8800日元
2003年秋			
SNOW	NEC	AVG	未定
2003年内			
MYSTEREET—不可逆世界之探侦绅士	ABEL	SLG	未定

NGC

游戏	厂商	类型	价格
8月21日			
激斗职业棒球	SEGA	STP	6980日元
8月29日			
牧场物语 WONDERFUL LIFE	VICTOR	SLG	6800日元
TALES OF SYMPHONIA	NAMCO	RPG	6800日元
9月5日			
MARIO GOLF FAMILY TOUR	任天堂	SPT	价格未定
9月25日			
天外魔境 II MANJIMARU	HUDSON	RPG	4980日元
9月预定发售			
ZOIDS VS II	TOMY	ACT	6800日元
2003年夏发售预定			
SEAD PHOENIX	CAPCOM	A·SLG	价格未定

GBA

游戏	厂商	类型	价格
8月发售预定			
POKEMON PINBALL	POKEMON	TAB	价格未定
抵买 SERIES 第八弹（刁蛮公主 3）	CUL TURE BRAIN	TAB	4800日元
动物岛之 CHOBI GURUMI	ROCKET COMP ANY	不详	
9月4日			
GET BACKERS 夺还屋 邪眼封印	KONAMI	RPG	4980日元
9月5日			
传说之 STARFI2	任天堂	ACT	4800日元
9月12日			
BATTLE x BATTLE—巨大鱼传说	STARFISH	SPT	4800日元
9月发售预定			
NARUTO 木之叶战记	TOMY	SLG·AVG	4800日元
探侦学院 Q—你就是名侦探	KONAMI	不详	未定
SUPER PUZZLE FIGHTER IIX	CAPCOM	PUZ	未定
2003年夏预定发售			
好朋友宠物 ADVANCE 系列 4—小型犬篇	M·T·O	SLG	4800日元
抵买 SERIES 第六弹（麻雀 COLLECTION）	CUL TURE BRAIN	TAB	4800日元
新约 圣剑传说	SQUARE·ENIX	RPG	价格未定
MAYPOOLLAND 之（魔法屋 SAN）			
+动物角色 NAVI 占卜个性心理学	UL TURE BRAIN	ETC	4800日元

WSC

游戏	厂商	类型	价格
8月予定发售			
BOCKMAN EXE N1 BATTLE	CAPCOM	RPG	4800日元
发售日未定			
FINAL FANTASY III	SQUARE·ENIX	RPG	价格未定

XBOX

游戏	厂商	类型	价格
9月25日			
GHOSTRECON	MICROSOFT	STG	6800日元
2003年夏预定发售			
ぷらすぷらむ2	TAKUYO	未定	6800日元
エグザスケルトン	KIKI	ACT	价格未定
ビストロ きゅーぴっと2	SUCCESS	SLG	6800日元
ビストロ きゅーぴっと2 特別版	SUCCESS	SLG	6800日元

电子游戏与电脑游戏

COVER



2003年9月 下半月版·总第132期 CONTENTS

版权声明

本刊来稿作者文责自负,对于侵犯他人著作权及其他任何形式权利的内容,本刊概不承担任何连带责任。

未经本刊允许或授权,不得以任何方式进行抄袭或转载,一经发现,本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定,向其依法追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

游戏索引·GAME INDEX

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 高墨林
编辑部主任 覃浩森
艺术总监 高墨林
美术编辑 关云峰
编辑 任良 潘秉正 刘晓亮 李晓波 高鹏 蔡晨东 宋妙妙 王华崇
印刷 山东新华印刷临沂厂
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局
邮发代号 24-165
广告许可证 琼工商广字04号
邮政编码 100085
通信地址 北京市清河邮局062信箱
电子信箱 tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部 010-84853492转26
邮购咨询 010-84853492转11
读者热线 010-84853492转31
出版日期 2003年9月1日
定价 人民币8.60元

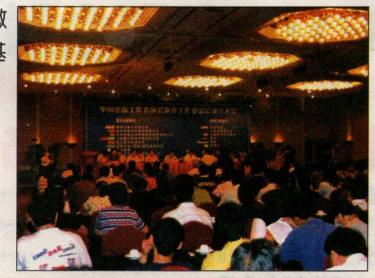
短消息：《铁拳5》证实开发中。NAMCO证实开始招募开发人员进行《铁拳5》的开发，招募的职位包括有游戏策划、动作设计、角色设定、效果设定、界面设计和程序员等。有开发游戏（尤其是格斗游戏）经验的将会优先录取，但《铁拳5》的发售日期NAMCO则没有公布。

SCOOP特报 电子游戏产业逐渐得到国家重视 首个游戏出版行业组织在京成立



随着近年来娱乐业的飞速发展，游戏行业已成为了我国国民经济中增长幅度最快的娱乐产业之一。鉴于此，由国家新闻出版总署批准的、惟一全国性的游戏出版行业组织——中国出版者协会游戏工作委员会于今天上午在首都北京正式成立。

游戏工委的成立旨在加强各界交流，帮助游戏业界建立起行之有效的行业规范，并促进我国游戏产业得到健康、繁荣的发展。届时，中宣部、新闻出版总署、国家版权局、信息产业部、公安部、教育部、中国出版工作者协会、中国软件协会等单位以及从事游戏出版经营的全国近百家公司的高层代表将出席会议。会议将讨论确定游戏工委的章程，并讨论通过游戏工作委员会的具体工作计划。本次游戏工作委员会成立大会还接到了各方的祝贺贺电，祝贺本次成立大会顺利召开及圆满进行。祝贺单位分别是：日本计算机娱乐供应商协会(CESA)、独立游戏开发商协会(TIGA)、韩国游戏产业开发院(KGDI)、韩国游戏机制造商协会(KAMMA)、香港数码娱乐协会(HKDEA)、索尼中国(Sony China)、微软中国(Microsoft China)、诺基亚(Nokia)、美国艺电有限公司(EA)、南梦宫公司(Namco)、Activision等，特别支持单位有：中国电信、中国互联网协会、中国软件行业协会、索尼中国、微软、诺基亚。



SCOOP特报 星光灿烂东京游戏展开幕在即 乏人宠幸街机游戏展底气不足



日本每年一度的游戏界盛事TOKYO GAME SHOW，今年预定在9月26日至28日举行，开幕当天仍然只让业界人士参加。现在公布参展的厂商已达到94家，远远超过去年的参展数85家。而且很多都是经常参展的游戏厂商，包括ATLUS、SQUARE ENIX、SEGA、SCE、TAITO、TECMO、CAPOCM、元气、TAKARA、KONAMI、TOMY、NAMCO、BANDAI、HUDSON、Microsoft、KOEI、FROM SOFTWARE、SAMMY。另外之前缺席的如SNK PLAYMORE、ARUZE、角川书店、ENTER BRAIN也再度参加，看情形相信会比去年更热闹。

同期由日本娱乐机器工业协会与日本游园设施协会主办的第41届AM SHOW街机游戏展，将于今年9月11日~13日举行，现在已经知道参展的厂商已有50家。虽然50家厂商看起来似乎很多，但其实相较去年减少了7.5%，占用摊位总数807个更是比10年前的1501个大幅减少了54%，由此可以看出街机市场在今年萎缩的情况是何等严重。至于主要参展商方面，占地面积由大到小的分别是SEGA（100摊位）、PRIZE COLLABORATION（90摊位）、NAMCO（80摊位）、SAMMY（65摊位）、BANPRESTO（52摊位）、TAITO（50摊位）以及ARUZE（45摊位）等等，而令人意外的是，在街机市场有相当占有率的KONAMI竟然决定不参展，其背后原因不得而知。

SOFT软件WARE 科乐美精心打造恐怖巨著 寂静岭3日版限定版发售

来自东京的消息，日版《寂静岭3》特别版将附带DVD《Lost Memories"THE ART & MUSIC OF SILENT HILL"》，其中收录了游戏中见不到的原创动画、图片；包含《寂静岭3》的主题歌在内，总长度大约200分钟的预告片。剧情动画及隐藏结局动画60分钟；此外还有大量其他相关图片等。另外，如果MEMORY CARD里存有《寂静岭2:最期的诗》的SAVE DATA的话，在《寂静岭3》刚开始的那个厕所里（最初记忆点），如果调查其中一个可疑的便池的话，就会发生一段很特别的EVENT。

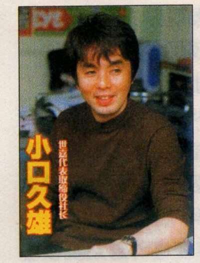


HARD硬件WARE 索尼推出新外设为PS2保驾护航 PlayStation BB Unit火爆发售

近日，PlayStation BB Unit等PS2网络游戏专用设备开始发售，各零售连锁店人气火爆，发售盛况空前。最初发售的包括PS2专用硬盘和搭载PS2专用网络终端的PlayStation BB Unit、与PS2连接的PlayStation BB Pack等。这样一来ISP服务将成为PlayStation BB Unit流通的主流。由于这套设备的发售，相信PS2的网络化也会因此加速。

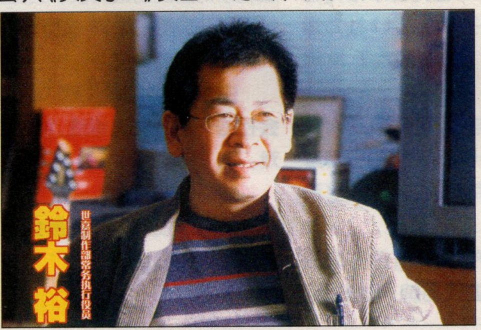


EVENT事件 小口社长豪言壮志 铃木裕新会社成立



"世嘉必须扩大用户层，目标是每年售出2000万套软件！"——小口久雄

7月23日，世嘉的新社长小口久雄召开了上任后初次记者招待会，表明2003年4至6月的家庭游戏软件销量达到145万套，超过了计划的122万套。今后还会努力扩大用户面，争取日本及海外的总销量在一年内达到2000万套。"第一季中，SCE的主机PS2上的《创造球会3》卖出了50万套（计划46万套）、《头文字D》卖出26万套（计划16万套），这是期待值以上的好成绩！"（小口社长语）



本期的销量估计会有925万套，不过考虑到SCE和微软都即将投入下一代主机，估计会达到百万级的热门作品也会有不少。这样一来除了长时间玩游戏的玩家以外，世嘉公司也会制作让新手也能轻松投入的游戏，以获得更广泛的用户市场。另外，今后的家用游戏机将有与录像机、个人电脑融合的趋势，家用软件将从现在的店面贩卖逐渐转为网络下载。比其他社先行尝试了在线游戏及便携游戏，个人电脑上的在线赛马游戏《达比俱乐部》将在今年冬天投入。世嘉在该游戏中采用了东芝的声音合成技术，使玩家可以在网上与其他用户对话。

小口社长指出，现在世嘉面临几大问题：例如街机经营事业在保证收益稳定的情况下，很难扩大新市场。以及由于缺乏强力的领导层，与SAMMY的经营整合以及与NAMCO的合并计划只能放弃。

游戏中心的经营事业上，除了关闭收益不佳的店铺与继续开新店铺以确保现状的方针外，小口社长也提出"设立让不去游戏中心的大人也能玩的娱乐设施。"不过并没有说明具体的计划。街机游戏的投入也会扩大，而且扩充了可以不通过网络的远距离更新游戏的新服务。这样就可以以更低成本提供给游戏中心经营者新游戏。世嘉在10月1日将现在的9个子公司重新改编成5个。大约1000名开发者在不削减的原则下根据个人业绩调整了报酬。5个子公司中包括世嘉投入最大的体育游戏开发公司以及同社的招牌开发者铃木裕担任社长的热作开发公司。

SOFT软件 阔别7年街机大作复活！SNK《侍魂ZERO》登场！



来自SNK PLAYMORE官方的消息，著名的2D剑术格斗游戏"侍魂系列"的最新作《侍魂ZERO》正在秘密开发中！这是该系列正统作品阔别街机市场长达7年后再次与格斗迷见面，消息一经发布，在业界引起轰动。据悉，《侍魂ZERO》有望年底在街机上率先推出，目前正在日本举行公开测试，详情参阅本刊"电电画报"栏目。

EVENT事件 《横行霸道》可能不再是PS2独占游戏 Rockstar靠协议漏洞，摆了SONY一道

靠《GTA》系列游戏火爆全球游戏市场的Rockstar公司最近将有可能将其在PS2上已经红遍半边天的游戏大作《GTA3：罪恶都市》移植到XBOX上。当然SONY是不会允许这部去年PS2销量第一的大作顺利的成为其竞争对手的摇钱树，所以之前SONY已经和GTA系列游戏的发行公司Take Two签署了独占协议。根据这份协议，GTA系列游戏只可以移植到PC平台而不能出现在索尼游戏机之外的其他游戏机平台上。

不过Rockstar似乎打算钻一个法律空子，因为在那份约束移植的独占协议上明确注明的是"Grand Theft Auto"这个名字，所以Rockstar将有可能放弃GTA这个名字，而直接以"罪恶都市"为游戏全名进行移植和包装。所以到时大家在XBOX上看到的这款大作，将除了没有GTA这个名字之外，与PS2上的《GTA3：罪恶都市》毫无二致。

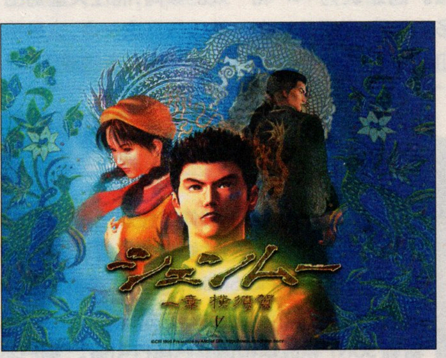


EVENT事件 一代名厂穷途末路 致命巨债迫其破产

DATA EAST データイースト株式会社

创立于1976年，在80年代曾经风光一时的游戏开发商DATA EAST，在今年6月25日宣布破产，而事件的始末在7月7日的日本报刊中首次公开披露。据报DATA EAST之所以宣布破产，是因为该公司于99年欠下了共计33亿日元的巨额债务，即使后来转为经营负离子的生产装置，却始终无法偿还债务，无奈之下于4月下旬向东京地裁处申请了破产。如果阁下你是老一辈机迷的话，相信都曾经玩过DATA EAST的游戏，如《空牙》、《午夜逆行》、《暴力克星》、《龙之忍者》、《战斗原始人》、《龙枪》、《机械战警》、《霹雳神兵》、《侦探神宫寺三郎》、《MAGICAL DROP》等都是出自该厂的名作，如今却落得破产的下场实在让人惋惜。

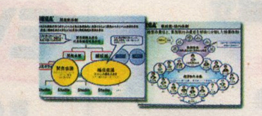
SCOOP特报 另类超大作《莎木3》最终确认 世嘉莎木官方网站于近日更新



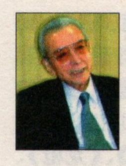
令广大莎木FANS期待已久的《莎木3》终于被确认了！消息最早来源于Ammar Altai，是他在petitiononline.com网站发起了《莎木3》的请愿活动，并且已经收集了全世界2万多位玩家的签名。虽然SEGA-AM2还没有公布关于《莎木3》的详细故事主线，开发平台以及时间表也并没有公布，但是游戏已经在开发当中已经被确认了！关于具体的详情SEGA将会在今年9月公布。另外莎木的官方网站(shenmue.com)的日文部分进行了改版，同时也计划在今年9月更换服务器，至于这是不是为了适应莎木3的推出就不得而知了，届时本刊将进一步跟踪报道。

EVENT事件 世嘉召开经营战略说明会 九大子会社重组计划公布





SEGA 会社在 23 日召开了"会社说明会"(新代表取缔役社长小口久雄就任聚会暨经营战略说明会),参加说明会的业界人士共约 800 名。说明会上小口久雄提出了 SEGA 今后发展的关键词"The Excitement Company";确定明确经营责任与业务执行责任,强化商品力、开发力、追求高品质的新经营体制;针对目前以孩童为主要对象的狭窄的游戏市场,提出将积极向成年人及网络参与人等对象开拓新的市场。



随后小口久雄报告了 SEGA 会社 2003 年 4 月 1 日至 6 月 30 日经营状况,家用游戏累计销售 145 万本(其中 PS2 用《J 联盟职业球会创造! 3》50 万本、《头文字 D Special Stage》26 万本),比计划的 122 万本有较大上升,今期预计游戏总销售本数为 925 万本,今后 5 年间以每年 2000 万本为目标,2005 年左右当 SCE 与 MICROSOFT 下一代游戏主机发卖时将同时推出数款百万大作。同时表示针对目前家用游戏事业以销售包装软件为主流的现状,SEGA 会社预想将逐步转移为网络下载贩卖。最后发表了开发子会社再编计划,将目前的 9 所开发子会社再编为 5 社,并新成立 2 社,新成立的其中 1 社为铃木裕为社长专门开发游戏大作的开发子会社,另 1 社为运动游戏开发会社,合计共为 7 个社。预定于 10 月 1 日起开始执行,详细如下:

■「SONIC TEAM」与「UNITED GAME ARTISTS」合并主要开发 LIGHT USER 层的王牌游戏。其主要游戏品牌:索尼克系列,梦幻之星系列,太空 5 频道系列。

■「HITMAKER」与「SEGA ROSSO」合并负责新类型的游戏开发。其主要游戏品牌:电脑战机系列,疯狂出租车系列,VR 网球系列,SEGA 拉力系列,头文字 D 系列。

■「WOW ENTERTAINMENT」与「OVERWORS」合并负责开发对应全年龄的次时代游戏。其主要游戏品牌:死亡之屋系列,SEGA GT 系列,樱大战系列,忍系列。

■「AMUSEMENT VISION」与「SMILEBIT」合并负责开发多用动画影像来表现的游戏。其主要游戏品牌:VR 射手系列,超级猴子球系列,梦游美国系列,创造球会系列,铁甲飞龙系列。

■「SEGA-AM2」继续存在格斗游戏及核心层玩家对应的游戏开发。其主要游戏品牌:VR 战士系列,莎木系列,VR 战警系列。

◆**运动游戏新会社**

由「AMUSEMENT VISION」与「SMILEBIT」2 家会社的一部分员工组成,将主要开发各种运动游戏。

◆**铃木裕社长新会社**

专门开发超大作的新会社。由原来 AM2 的铃木裕担任社长。

EVENT事件 山内溥口出惊人之语 PSP 和 GBA 路各有不同

一向以语出惊人及傲慢态度在游戏业界里闻名的"倔老头"——任天堂前社长山内溥虽然退休已久,但对游戏业界仍有自己的一套看法,最近他在接受国外游戏网站 CVG 访问时,就发表了部分对于目前游戏市场的看法。

针对目前盛行的"任天堂现在虽然垄断了掌机游戏市场,但 SONY 新公布的 PSP 也许将会粉碎任天堂的这一垄断地位"的看法,山内溥表示,PSP 其实对于任天堂来说也是一件好事,因为 PSP 能让任天堂从另一个角度更清楚地认识到 GBA 系列的优点和缺点。他还认为 PSP 和 GBA 上的游戏将会有着很多的不同,而且他认为关于这两部主机将会进行正面竞争的看法将是错误的。山内溥的这一观点和 SONY 电子娱乐欧洲地区总裁 Chris Deering 的看法相同,Chris Deering 也认为 PSP 和 GBA 的市场定位不同,两者并不会在市场上进行正面竞争。

访问中山内溥还分析到了 GAMECUBE 的主机销量没有达到任天堂期望的主要原因,他认为由于东方和西方对于游戏文化的看法不同,导致以东方口味游戏为主的 GAMECUBE 的吸引力比不上 PS2 和 XBOX 的游戏软件。他还特别提到了西方社会暴力游戏的流行,认为这种暴力文化的游戏作品在日本的接受度不高。山内的观点自然有其道理之处,但现在 SONY 已经有接受暴力游戏的倾向,而任天堂则由于用户市场定位的关系无法做到这一点,这是不是也是导致 GAMECUBE 销量不尽人意的原因呢?

EVENT事件 PLAYMORE 会社正式更名 SNK 商标将重新登陆业界



PLAYMORE 社长外山公一声明:拥有 SNK 所有游戏版权的 PLAYMORE,在 7 月 7 日已经正式改名为"SNK PLAYMORE"。在更改公司名称之后,SNK PLAYMORE 将会更积极的发展 SNK 时代遗留下来的名作系列,包括《THE KING OF FIGHTERS》、《侍魂》、《METAL SLUG》等等,同时也会公开了其他全新的游戏。由此可以预见,当年 SNK 的盛况将有可能于短期内再次重现,期待这次的改变能够为玩家带来更多新冲击吧。

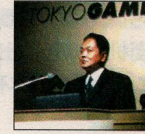
EVENT事件 功臣出井伸之有意退出江湖 小将久多良木健为众望所盼

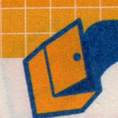




SONY 现任社长出井伸之任职已有将近十年之久。刚出任这一职务的时候,出井伸之本来打算只做 4 年就退休,但后来随着 SONY PlayStation 系列游戏机事业的成功和其他部门营业额的下滑,出井伸之延迟了他的退休计划,希望在看到 SONY 完成结构调整后再行引退。据日本经济新闻的报道,随着今年春季 SONY 对商业部门进行大规模的重组后,SONY 的股东们已开始关注出井伸之正式引退的事宜。

SONY 目前的成功很大程度上归功于公司的电子游戏分公司 SONY 电子娱乐(SCE)和 SCE 社长久多良木健的努力。很自然地,这样的成功使得很多股东们对久多良木健成为出井伸之的继任的可能性都很感兴趣,也普遍表示支持态度。虽然被 SONY 前社长、前董事长大贺典雄看好推荐,但久多良木健据报道一直被公司的保守派认为不够稳重。这也许会成为他出任 SONY 社长的最大障碍。事实上,虽然久多良木健已在前段时间(今年春季)被委任为 SONY 的副社长并要主管公司的宽频服务,但他的焦点还是放在 PlayStation 品牌的推广上,在被问到他最近的计划时,他回应表示:"我的工作重点还是在电子游戏上。"虽然 SONY 投资股东们对久多良木健的支持会给公司带来什么样的冲击或影响暂时还不清楚,但预计在接下来的几个月里 SONY 的高层管理将会出现人事变动。





从盗版商到 GC 后继机

编：莫妮卡



本刊上期刊登的游戏消息中有一则让人惊叹的新闻，就是 GC 游戏软件的保护程式最终被盗版商拆解。而在同一时间，任天堂也公布了有关 GC 后继机的最新消息，任天堂情报开发本部的手冢卓志先生也针对 GC 后继机的最新消息召开了记者招待会。本刊驻日本特约记者把"手冢先生答记者问"传真过来，本篇主要从两方面一同探讨，为的就是大家能够更快、更多的了解有关任天堂在各方面的最新动向。

盗版入侵 GC 之忧

最新的消息报道中指出任天堂的主机 GC 已经守不住最后的关口，被不法人士破解程式。消息指出被破解的游戏多达十四款，当中包括《赛尔达传说：时之笛》、《赛尔达传说：风之指挥棒》、《STAR FOX ADVENTURE》、《PSO EPISODE 1&2》等，全是一些经典的作品。

如果消息属实的话，无疑是一个令人黯然神伤的消息。因为继 PS2、XBOB 后，最后的 GC 也要宣告失守。现在市面上主要的三大家用游戏机种全被盗版游戏入侵。

对于一些目光短浅的朋友来说，可能以为这是一件令他们振奋的事情，以为只要付出数十元钱买盗版游戏，就会省下不少钱。但事实上这对游戏市场是一个巨大打击。一直以来，笔者的朋友有不少人购买 GC 的原因是因为"GC 没有出现盗版"。现在的境况除了让这群正版支持者失望外，支持正版的人也会慢慢地随之流失。东南亚是众所周知的"盗版天堂"，幸好经政府和其他部门多方面的打击配合，近期猖獗的盗版情况在中国得到改善。MICROSOFT、SONY COMPUTER ENTE RTAINMENT 也开始在中国销售代理的硬件和软件了，二者在市场上价格都有所下调，这对中国玩家来说绝对是一个天大的好消息。但现在 GC 盗版的出现却给投资者带来了负面的影响，任天堂也许会因为这个原因，而不会再在东南亚地区投资。这样一来，游戏主机和软件就不会出现中国代理，也就是说不再出现行货。最后受损的只会是游戏市场。本地玩家也会因此成为最终受害者。

可不幸中的大幸是任天堂在同一时间得到两个带来转机的消息。事实上任天堂一直都有专门负责打击盗版的部门，而最近在美国的一宗控告盗版的官司中任天堂赢得了胜利。几年前在香港曾出现了一间名为力生的公司研制了可以抽出 GBA 游戏 ROM 的硬件。它是一个可以把 GBA ROM 传送并下载到空置的游戏卡带上的硬件。这个硬件无疑是开发盗版的得力工具。就任天堂估计单是这个硬件已令她们在市场上损失高达六亿美元。

在滚轴式的控告和上诉战中，任天堂终于赢得了最终胜利，除了获得了接近七十万的赔偿外，更重要的是让那些不法的盗版商不能像从前那样为所欲为、无法无天了，并有助于任天堂进一步进行打击盗版的活动。所以，进行打击盗版的活动除了依靠厂商本身的防护程式外，还需要政府和法律上的配合，这次任天堂便打了漂亮的一仗。

第二个带来转机的消息是任天堂已决定开发 GC 的后继机。这是一个令人鼓舞振奋的消息。在 SONY COMPUTER ENTERTAINMET 和 MICROSOFT 先后也宣布了推出 PS3（暂名）和 XBOX 的后继机后，任天堂也宣布推出了 GC 的后继机。这肯定了日后任天堂仍然会在游戏市场上占据一个竞争的位置，且并没有"打退堂鼓"的意思。对于任天堂的拥戴者来说，这是令人感到兴奋和安慰的事。

有关 GC 后继机的各种事项，可参考阅读下面的特稿。

任天堂事务八问

PART 1：GC 开发新主机

第一问：GC 的后继机拥有怎样的机能？

"现在还处于开发阶段，有关机能问题的谈论还太早。不过可以肯定的是距离发售还需要一段时间，而且我们推出的日期要比其他主机推出的时间要晚，这是可以确定的事。"

GC 的后继机被厂商形容为"令人值得期待的欢乐事。"任天堂向来在创作、提案、以至企业上的追求努力不懈。对于开发部分现在不能具体的解说，我们可以谅解。值得留意的是手冢先生在访问时强调"推出时间的重要性"。GC 在现在的游戏市场上在和 PS2 和 XBOX 的相比之下似乎欠缺一定的竞争力。新的后继机要在推出时候成为众人注目的焦点，成为具备"攻击性"的姿势打入市场，来摆脱 GC 从前无攻击性

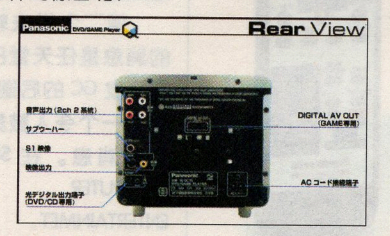
的懦弱影子。所以“推出时间”便占据着相当重要的位置。

第二问:GC 后继机的第一款游戏会是“玛利奥”吗?

每一次新主机发行时,任天堂总会把第一款游戏以玛利奥为主题推出。玛利奥既是任天堂的吉祥物,也是市场上一个极具吸引力的招牌。所以在未来即将推出的 GC 后继机也让人第一时间推想其第一款游戏将会是以玛利奥为题推出。

“在这个阶段很难对这些推断做答复。但是同时我们也知道“玛利奥”的形象深入人心,大众的期待是不会被忽略的。”

这番话相信让一票任天堂的玩家对新主机第一款的游戏更加充满幻想和期待。究竟会是怎样的惊喜呢?



第三问:GC 后继机是否加入了网络功能?

现在网络的游戏发展迅速,家用机内的网络游戏更是最近的热门话题。在 GC 后继机中,是否也理所当然地加入对应网络的功能?

“整体来说,BROADBAND 对于全世界来说还不是非常普及,但是在后继机中加入网络功能却是可以肯定的。预计在往后的游戏市场网络游戏将会成为其中的主轴,而我们也会视为重点企业来发展。”

岩田社长在 E3 中也曾公开对于网络游戏的范畴内,有关每月网络收费、游戏价格等方面还在研究之中,相信距离公开还需要一段时间。日新月异的时代在发展,网络环境也不断完善,任天堂的网络发展看来也需要与时俱进。

PARI 2:GBA SP 与 GBA 网络

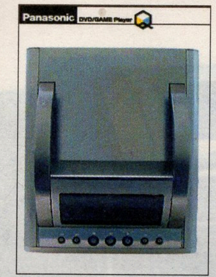
第四问:GBA SP 是否会推出新颜色;价格有没有下调的可能?

在 E3 展中任天堂展示了 GBA SP 原色,那么在今后推出的 GBA SP 是否只会是以原色为主?另外 GBA SP 本身的价格会有下调的可能性吗?

“对于 GBA SP 这一类面对全世界销售的产品,我们需要作一个仔细的地区性调查,对于推出不同种类或颜色的要求的实施并不是一件简单的事,我们还需要作进一步的调查和检讨。至于价格调整一事,我们现在还没有这个打算”。

第五问:GBA 的网络连接 GC 在机体上内置 MODEM ADAPTOR(或 BROADBAND ADAPTOR),装上 GAME BOY PLAYER 后,是否就可以连接 GBA 在网上对战呢?

理论上在技术方面这是可以的。如果能够成立的话游戏的魅力便会大大增加。《POKE'MON》、《动物之森》等游戏若能通过网络连接而游戏,不同地区的玩家便可聚在一起,达到游戏中的“COMMUNICATION(沟通)”。



如前者所述,欧美的制造商一直在这方面积极进行开发,摸索 GBA 网络对战的可能性。除了在技术上不断有所提高外,也可看出外国厂商对任天堂的重视程度。这实在是令人鼓舞的事。

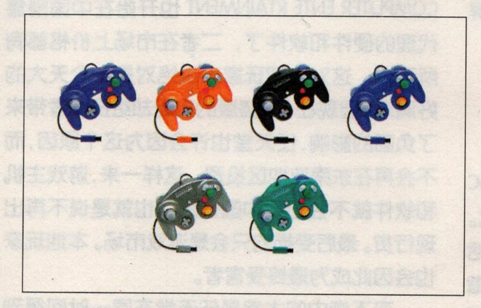
PART 3:CARD e READER 与制造商

第六问:制造商的联系“CARD e READER”的追加,令游戏的范围更为广泛,如早前推出的《动物之森 e+》让游戏能够纵向延展,游戏变得更耐玩了,新鲜感也得以保持。

任天堂一直声明“CON NECTIVITY”,这种联系不是单项的,而是双向的。不仅是任天堂与玩家在游戏上的联系,任天堂和制造商之间这种紧密的联系也是必要的。

“利用简单的硬件,作出平价的软件在做出不同性的组合,达到联系的目的,这是我们希望做到的”。

即使是简单的硬件组合也会带来无限的乐趣,就像早前推出的“CARD e READER”使游戏得



到了扩展。任天堂制作部的手冢先生回答。

“从软件上入手考虑,的却可以做到这一点。利用 CARD 不仅成本非常低,又可以使游戏性大幅增加,实在很难抵制购买的诱惑。”野上先生这样解释。

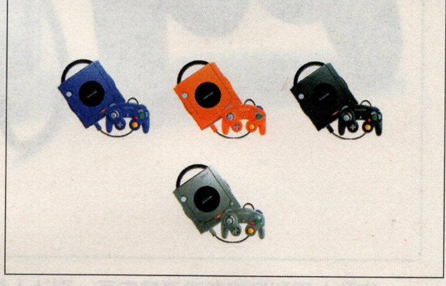
“一直以来使用者都饰演着“持有”的角色。我们提供资料在“CARD e”上,而他们则“持有”“CARD e”,而他们想得到这些资料的时候,我们就使过程更加具有真实感。”户高先生这一番富有玄机的话在诉说制作者和用户的关系,以及制作过程中的一些感受。

“第三集团的制作商一直以来也对主机抱有很高的期望,对于主机的平台能使第三制造商能抱有“希望制作软件”的心态是我们要做到的。”

从以上对于所有与制造商有关联的解说中可以理解任天堂正努力扩展并保持与不同方面的联系。这对于日后新作的开发是叫人充满期待的。

第七问:升级活动 UPGRADE CAMPIGN 任天堂到目前为止,由“CARD e READER”到“CARD e READER+”,一直都有进行升级工作。但在升级资金方面是否充足呢?

“这方面是不成问题的。事实上“CARD e READER”一直都有很多人拥有,这就让市场得到



了固定,对于进化后的市场也可以保证,如推出的“CARD e READER+”又让不少用户为了获得更多乐趣而购买,而我们的升级活动也会继续进行。”

从以上的答复可以肯定我们对于资金方面的顾虑是多余的。我们只管留意日后的升级活动会进展成何等模样就好。

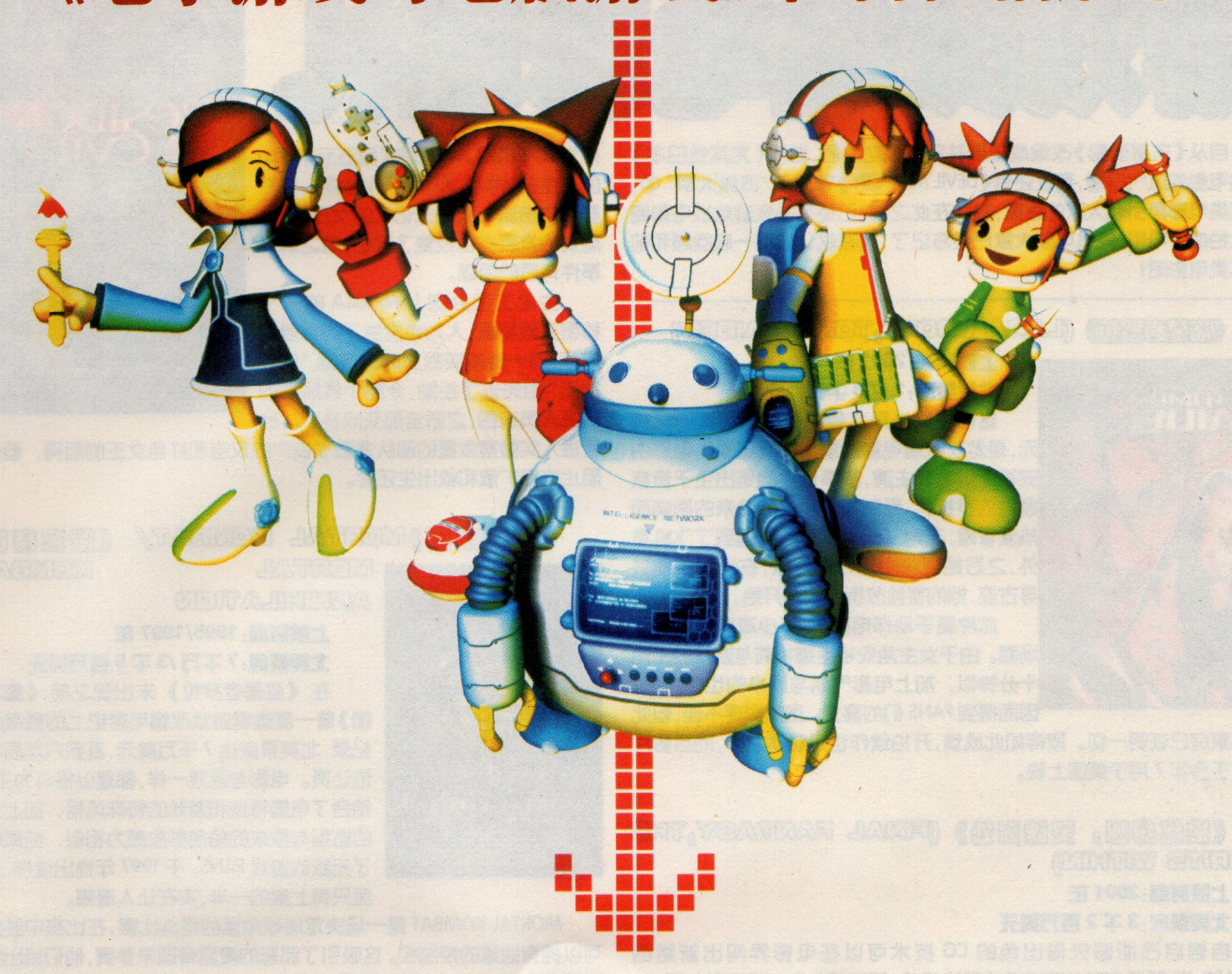
第八问:FAMILY COMPUTER SOFTWARE 国外版 CARD e 是否会在国外出售?

FAMILY COMPUTER,也就是我们熟识的“红白机”,现在已经终止发售了,《动物之森 e+》是当时倍受瞩目的游戏之一。而在北美发售的“CLASSIC NINTENDO”可以使用“e READER”中的 CADR 进行游戏,进行 FANILY COMPUTER 内的游戏。这会使这款游戏重新在日本发售吗?

“以现在的计划来看,暂时没有发售的计划。”

“软件制作是需要大量的资金投入。以后以那种形式推行这类活动仍需要考虑。”部分日本玩家可能对这个答复感到失望(但不要绝望),对于这个北美版“CLASSIC NINTENDO”日后的动向我们仍要留意。

《电子游戏与电脑游戏》栏目征稿启示



特别企划

动静皆风云！拿出你最独特的点子！展示你最独特观点！！思维独特、目光敏锐的你请拿出你最特别的企划！企划最特别的你！！特别企划期待您的来稿！

时光回廊

回忆往昔，你看到了什么？在你心灵深处最真切的感动，那些美好的回忆，请与我们一起分享。让那份感动化为文字带我们一起走入最美丽的时光回廊。

游人故事

在虚拟的时空中漫步的你一定有很多故事，你的故事，我的故事，大家的故事，一切与游戏有关的故事。请寄来你的故事，让大家一起分享。

超攻略道场

超攻略道场全面开放中，请拿出你最强最新的杀招！！攻略要求图文并茂、时效性强！本道场将即时刊登您最权威的攻略！

纵横四海

海纳百川，有容乃大！谈谈关于游戏文化的一切话题。我们一起纵横四海！你的来稿将使这片海洋更加广阔！！

漫游画廊

漫步在画廊中，是什么让你心动。请把你想表达的一切画在纸上寄来画廊，也许在明天画廊就会出现你的作品！欢迎投稿！

名作大家谈

是什么感动了你？是什么让你感受到最强烈的震撼？来自大作的最强烈的冲击？请不要将那份感动深埋在心中，把你的感动告诉大家！名作大家谈热情征稿中！！

统一战线

你现在站在游戏的最前线了吗？战线需要你的加入！不要犹豫！拿出你的稿件！你的稿件就是战线的力量！让我们以游戏的名义共同奋战！

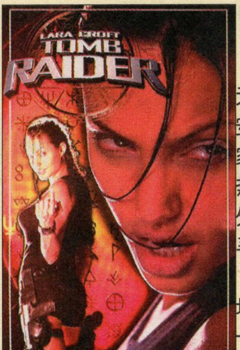
凡向本刊投稿的稿件，一经刊登即付稿酬，稿件不退。以平信投稿，本刊回复反应时间为 30 日，以 Email 投稿，本刊反应时间为 15 天。反应起始时间一律以本刊收到稿件时间为准。本刊作者文责自负，请勿一稿多投。如造成本刊或其他媒体损失，由投稿人承担一切法律责任。

编：小苗

游戏改编电影巡礼

自从《古墓丽影》改编成电影并获得成功之后，游戏（尤其是日本）改编电影的风气日增，最近还有《DEVIL MAY CRY》等加入"改编大军"中，令这类电影再引起大家的注意，其实在此之前，已经有多套游戏被电影商看上拍成了电影，只是可能大家已经忘记了，现在就让我们一起回顾和前瞻这类电影吧！

《盗墓者罗拉》(LARA CROFT：TOMB RAIDER)



上映时间：2001 年

北美票房：1 亿 3 千万美元

这部作品光是北美票房就已超过一亿美元，是游戏改编电影的票房最高纪录。电影由安祖莲娜祖莉主演，故事讲述的是出生于贵族家庭的罗拉，受到考古学家的父亲的影响而热爱冒险，在她二十一岁时父亲遇到了飞机意外，之后她便决心成为冒险家，在世界各地探寻古迹，她的冒险故事也由此开始。

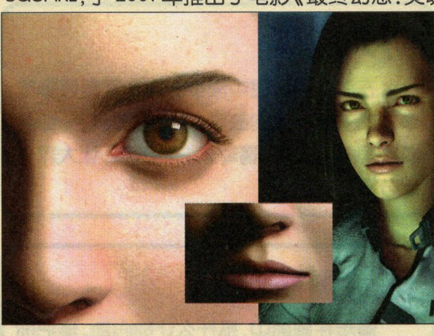
此片属于动作电影，有不少高难度的动作场面。由于女主角安祖莲娜祖莉与游戏的主角十分神似，加上电影气氛与原来的也很吻合，因而得到 FANS 们的喜爱。虽然影评不佳，但此片的票房已证明一切。取得如此成绩，开拍续作也是意料之中，而且影片已定于今年 7 月于美国上映。

《最终幻想：灵魂深处》(FINAL FANTASY：THE SPIRITS WITHIN)

上映时间：2001 年

北美票房：3 千 2 百万美元

自信自己能够凭借出色的 CG 技术可以在电影界闯出新路的 SQUARE，于 2001 年推出了电影《最终幻想：灵魂深处》。可惜事与愿违，



制作成本很高，但票房收入却不理想，令 SQUARE 出现严重亏损。其实电影素质并不差，其中高素质的 CG 画面也确实让人惊叹，不过故事内容与游戏玩家所熟悉的《最终幻想》相差甚远，根本无法讨好 FANS。

故事讲述的是地球被陨石击中后，便被外星怪物"PHANTOMS"占领，因为他们会吸取人类的灵魂，所以存活的地球人只有躲在避难所里。女主角 AKI ROSS 与 DR.SID 努力寻找对付 PHANTOMS 的方法，与此同时 HEIN 将军坚信消灭 PHANTOMS 的唯一方法是利用超强力大炮，但是后果是 PHANTOMS 和人类都会灭亡，所以 AKI ROSS 同时还要阻止 HEIN 的疯狂行动。

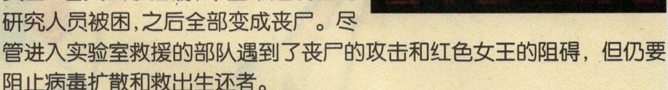
《生化危机》(RESIDENT EVIL)

上映时间：2002 年

北美票房：3 千九百万美元

和游戏的风格一样，电影有大量丧尸出现，影片大卖恐怖气氛，不过故事情节中大部分时间都是一群人一起行动，与游戏中主角单独求生的感觉大不相同。电影由《第五元素》中的女主角 MILLA JOVOVICH 主演，她在影片中扮演一位失去记忆的女子，随着剧情的发展慢慢恢复了记忆，随之解开事件背后的阴谋。

生化工程公司 UMBRELLA 的一个秘密实验室里，人为地发生了病毒泄漏事故，同一时间实验室的主电脑"红色女王"也失去了控制，令整个建筑物的研究人员被困，之后全部变成丧尸。尽管进入实验室救援的部队遇到了丧尸的攻击和红色女王的阻碍，但仍要阻止病毒扩散和救出生还者。

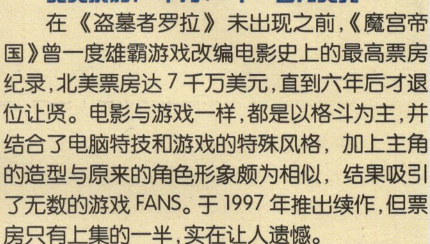


《魔宫帝国》MORTAL KOMBAT／《魔宫帝国》MORTAL KOMBAT：ANNIHILATION



上映时间：1995/1997 年

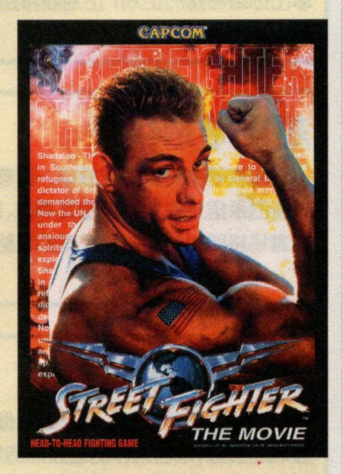
北美票房：7 千万 /3 千 5 百万美元



在《盗墓者罗拉》未出现之前，《魔宫帝国》曾一度雄霸游戏改编电影史上的最高票房纪录，北美票房达 7 千万美元，直到六年后才退位让贤。电影与游戏一样，都是以格斗为主，并结合了电脑特技和游戏的特殊风格，加上主角的造型与原来的角色形象颇为相似，结果吸引了无数的游戏 FANS。于 1997 年推出续作，但票房只有上集的一半，实在让人遗憾。

MORTAL KOMBAT 是一场决定地球命运的格斗比赛，在比赛中胜出者可以拥有地球的控制权。这吸引了邪恶的魔宫帝国来参赛，他们派出的是邪恶术士 SHANG TSUNG。三名人类战士 SONYA BLADE、JOHNNY CAGA 和 LUI KANG 为了阻止魔宫帝国取得地球的统治权，也一起参赛，展开了第一集的故事。而电影第二集的故事是讲述人类又遇到新的挑战，地球突然出现了巨大的裂痕，魔宫帝国趁机再袭击地球，企图将所有的地球生物消灭，上集的英雄们与新的战士组织一起反抗魔宫帝国的入侵。

《街头霸王》(STREET FIGHTER)



上映时间：1994 年

北美票房：3 千 3 百万美元

提起格斗游戏热门的著名游戏《街头霸王》，相信没人不知道吧！《街头霸王》的电影版是由英俊的混血儿尚格云顿主演，不过反响一般，有评论认为选角不当（莫妮卡语：谁竟敢说我的王子！~），导致只获得了 3 千万的票房，不过当年此片曾获得过美国科幻幻想与恐怖电影协会的最佳男配角的荣誉。1995 年，日本曾推出动画电影版，不过反响也不太理想。

尚格云顿饰演的 GUILE 上校号召各地正义之士，希望大家一起对抗野心家 BISON 将军，阻止他企图操纵世界。登场人物包括 HONDA、RYU、



VEGA 和 CHUN LI 等。电影也是以格斗为主，不过招式与游戏有些出入。

《超级玛利奥兄弟》SUPER MARIO BROS

上映时间：1993 年

北美票房：2 千万美元

一款经典的作品，也是任天堂的镇山之宝《MARIO》，在电影界也有名堂，因为相信它是第一套被改编为电影的游戏作品。电影于 1993 年上映，虽然反响不太理想，只获得 2 千多万票房，但为游戏改编电影起了"领头军"的作用，随后的数年内一直有游戏改编的电影推出。

除了 MARIO 和 LUIGI 是水管工人外，电影故事与游戏几乎没有连系。话说恐龙研究员 DAISY 因考古地方的水管爆裂，于是请了这对双胞胎兄弟来修理，结果在无意间进入了神秘空间，这个空间已经有 6 千万年的历史了，并且恐龙一直生存在里面，这几千万年来恐龙不但没有灭绝，而且还不断进化。独裁者 KOOPA 得知这件事后，企图将现代和神秘空间结合，继而达到统治世界的目的。衰宝兄弟当然不能坐视不理，发誓要阻止 KOOPA 的计划。



《心跳回忆》

上映时间：1997 年 / 日本票房：不明

这套是纯日本制作的真人版游戏改编电影，由日本五位人气偶像主演，其中有夏本加奈子、矢田亚希子、吹石一惠、中山亚微梨四位美少女和型男池内博之，加上游戏本身的号召力，令电影版本相当受人注目。可惜游戏的女主角藤崎诗织只是以配角身份出演电影，以至 FANS 略为不满，不过仍算是受欢迎的作品。

此片属于青春电影，讲述的是高中三年级的铃木明彦为了让自己的最后一个暑假拥有美好回忆，于是想尽办法接近学校内的"四大美女"，最后成功与她们在一个度假沙滩上共同打工，当中发生了不少事件，铃木明彦终于达成心愿并度过了一个充满美好回忆的夏季。

《双截龙》(DOUBLE DRAGON)

上映时间：1993 年

北美票房：2 百万美元

相信年过 20 岁的游戏玩家们一定玩过这款经典游戏《双截龙》吧！虽然游戏大受欢迎，但改编成电影后的效果却是相当差劲，因为电影的故事与游戏完全脱节，剧情过于简单，只适合小朋友观看，但却被评为"儿童不宜"级（我可能是暴力问题），令电影只获得 2 百万的票房，令其拥有美国最差票房的游戏改编电影的"魁首美誉"。



内容讲述 2007 年的 "NEW AGELES"（即 LOS AGELES，因一次大地震受到严重破坏，部分地方更是沉入海底，之后便改了名字），当地警察将晚上的控制权交给了帮会。该帮会的头领 KOGA SHUKO 在中国取得了半块名为"双截龙"的徽章，据说如果能集起另外的一块，KOGA SHUKO 将会获得无穷的力量，于是他派出手下到处搜寻。而另一半"双截龙"在一名女子 SATORI 身上，拥有一身好武功的两兄弟 JIMMY 和 BILLY 为了保护 SATOPI 而与 KOGA SHUKO 为敌。

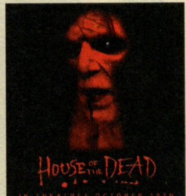
新片预告

《灵魂力量》(SOUL CALIBUR)

此片的最大亮点是由洪金宝执导，消息于 2001 年 4 月公布，当时预计使用 5 千万美元来制作，消息指出片中将有不少电脑特技效果。原本预定在 2002 年暑假上映的片子，一直到现在都没有消息，根据洪金宝的官方网站于 2002 年 3 月的消息指出，此片将于 2003 年初开拍，并邀请到成龙演出主角。

《死亡之屋》(HOUSE OF THE DEAD)

《HOUSE OF THE DEAD》预定今年年内上映，相信电影已大致完成。虽然电影还未上映，但 UWE BOLL 已表示会开拍续集，而且已经开始了准备工作。电影故事讲述的是一群年轻人，在春假的时候想找地方开 PAVE PAPTY，最后决定在一个偏僻岛上的小屋举行，不过当他们到达时，岛上出现大量的丧尸，PAVE PAPTY 顿时变成死亡之旅。



《疯狂出租车》(CRAZY TAXI)

继《死亡之屋》后，《疯狂出租车》是 MINDFIRE ENTERTAINMENT 第二套从 SEGA 手中获得的游戏电影制作权，导演为 RICHARD DONNER，不过 RICHARD DONNER 刚完成新作《TIMELINE》，所以相信现在《CRAZY TAXI》的制作仍是初步阶段。

《死或生》(DEAD OR ALIVE)

预定在 2004 年上映的《死或生》电影版，故事讲述四位游戏里的美女被 FAME DOUGLAS 到一个小岛上，参加"DEAD OR ALIVE 世界格斗锦标赛"，期间展开了原创剧情故事的剧情。除了以上四名美女外，还有两位游戏角色和原创人物登场。电影内也包括《DOA 沙滩排球》的部分。电影预定与《死或生 4》同步推出，藉以增加人气度。

TOMB RAIDER 2：THE CRADLE OF LIEE

上集大获好评后，马上又有续作上映，《TOMB RAIDER 2：THE CRADLE OF LIFE》将于今年 7 月 25 日在美国推出。这次考古探险家罗拉的目标是名为"THE CRADLE OF LIEE"的宝物，为了它罗拉将要走遍世界多个地方，包括希腊、肯尼亚、坦桑尼亚、香港和中国，场景制作十分庞大。另外，著名影星任达华也将会出演此片。

《鬼武者》

在公布《鬼武者 3》的记者会上，除了公布《鬼武者 3》和《无赖传》外，还宣布了《鬼武者》电影版的计划。电影预定于 2005 年在全美上映，现在计划还处于初步阶段，角色人选还未落实。

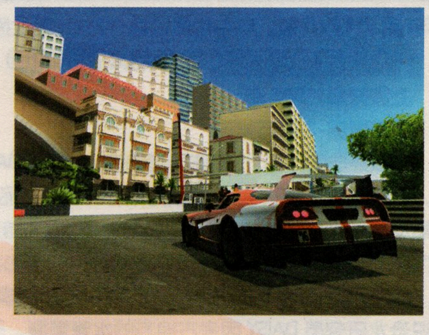
其他预定电影化作品

名称	预定公映时间	概要
寂静岭	筹拍中	以《寂静岭 1》为背景
生化危机 2	2004 年秋	以《生化危机 3》为背景
DEVIL MAY CRY	2006 年	预定 2005 年开拍，制作费定为 4 千万美元
铁拳	未定	预定 2003 年第二季度开拍
零 ~ZERO~	预定 2004 年开拍	主题与游戏一样走惊吓恐怖的路线
AXIS	未定	NAMCO、GAGA、STUDIO CANAL 和 SHAMAN PRODUCTION 四社合作，电影与游戏同时制作
SHINOBI	未定	预定与游戏的续作同步推出，制作费用为 4 千万美元
ALONE IN THE DARK	未定	预定 2003 年开拍





R:RACING EVOLUTION



PS2 XBOX NGC	发售日:今冬发售预定	类型:ARC	1-2 人
	厂商:NAMCO	媒体:DVD	售价:未定

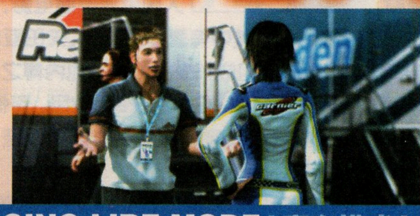
《R:RACING EVOLUTION》是一款让玩家体验真实赛车感觉的游戏，作品中最大的特征就是里面收录了一个称为“RACING LIRE”的故事模式，在此模式里，玩家将化身成一位女性车手，挑战各项激烈的赛事，期间她会逐渐成长起来。这次我将为大家介绍一下有关于“RACING LIRE”的内容及新公开人物的资料。

游戏登场人物和故事模式大公开 让我们进入“R”的新世界里！！



←↑当初的著名机械师，现在变成了严厉的监督，看到速水坚定的眼神，相信她一定会取得好成绩。







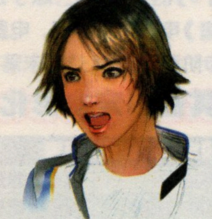
RACING LIRE MODE（赛车模式）

“RACINGLIRE”是本作游戏的主要模式，里面分成多个CHAPTER（章节）部分，每个CHAPTER都会从说明故事的MOVIE（电影）片段开始，接着是调节车辆和测试行程，而在正式赛事结束后，会有特别的EVENT（事件）发生，可看到有关赛事结果及下一章节的动画电影片段。也就是说，玩家需要完成每章节内的赛事和故事才能继续发展下去。而且，在不同的章节里都会有机会进行连续赛事，这可是非常考验玩家们的集中力和意志力的。

登场人物介绍

以下介绍的人物全部是围绕故事模式“RACINGLIRE”而出现的人物角色，除了以前已经向大家简单介绍的“速水莉娜”和“珍娜·卡柏莉”两大主人公外，这次还将有两名全新的男性角色公开，请大家慢慢欣赏吧。

速水莉娜

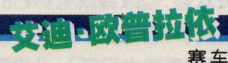


由日本只身远洋来到美国，每天过着繁忙的救护员生活。其后命运好象为她安排下另一条路，就是她与史迪夫的邂逅，令她自己献身在赛车场上，并加入了臭名远播但是非常火爆的“G.V.I”车队组织。

珍娜·卡柏莉

隶属于Riccardi车队，是RENA的竞争对手。她对于赛车的要求非常严格，是个以个人能力挑战赛车界的人。而且因为她的样貌十分美丽、身材格外标志，所以经常担任模特的工作。

艾迪·欧普拉依



赛车机械工程师。他拼命追查突然销声匿迹的传说机械工程师的行踪，并以他为目标。对于旧款车系列的知识有很深的造诣。

史迪夫·卡罗尼



他就是RANA所属的GAMIER的监督。他过去是一位出名的赛车机械工程师，但突然离开赛车界并引退。而数年前，他成立了“G.V.I”车队，并以车队监督的身份再次进军赛车界。

游戏中最新收录的赛车大公开！

下面我们将对于新登场的赛车和各地的赛道进行一个介绍，在这里当你驾驶着流线型的著名超级跑车在充满阳光的城市赛道上尽情狂奔，也是一件非常惬意的事情。

新型赛车收录
在游戏中将会出现很多新型号的赛车，而且你所能收集的赛车也非常丰富，在这里我们先将最新公布的赛车型号情报向大家作一个介绍。



BMW Mclaren F1
F1 赛车界非常有名的"Mclaren"制造的赛车，配置 BMW 制造的 V 型 12 汽缸引擎，能够输出 627 匹的强大马力，最高速度是 370KM 以上，左右门采用了昆虫翅膀的 GULL WING 设计，突出了汽车外型上的个性优点。是赛车界中最为出色的一种。

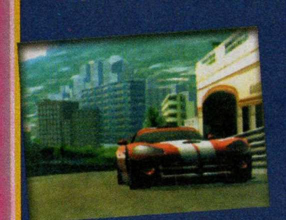


赛车明星的最速传说！！

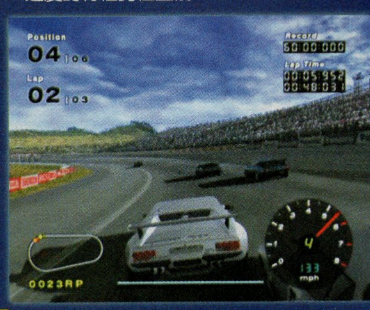
游戏中将登场价值1亿日元新型赛车，通过各位玩家的努力，你可以在游戏中随意驾驶自己钟爱的梦想跑车。

高速椭圆形赛道

赛车手经常会挑战的椭圆形高速赛道，弯路时会有轻微向内倾斜，即使高速入弯也可以轻松控制，在这里除了考验赛车的性能外还可以考验赛车手的耐力。



↓利用弯道倾斜的角度不会影响赛车速度的特性勇往直前!!



BMW Mclaren F1 超级跑车，是现实中经常可以见到赛车，可以真正称之为"超级跑车"，在速度上和性能上都具有相当的水平，设置在驾驶室上方的吸气口，将空气直接带入引擎。



超高难度转弯登场!!

赛道资料

OVAL COURSE

由两端大转角加两条长直赛道所组成，简单结构适合高速行驶的环状赛道。两端的弯角带有一定倾斜度，让赛车可以全速通过这些弯角。换而言之比起驾驶技术，赛车输出马力在这里显得更为重要，所以玩家在选择汽车时必须考虑到这一点。



摩洛哥赛道



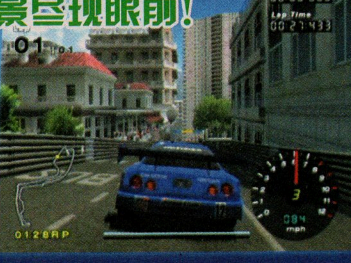
←狭窄的赛道更能锻炼赛车手的技术能力，如果你对自己有信心，不如去尝试一下吧。

MONACO CIRCUIT

F1 格兰尼治其中一条著名的市内环状赛道，路上会出现数个连续障碍物及隧道，被称为世上难度最高的赛道。路面狭窄而且直路短，要追赶前车需要驾驶者拥有一定的技术。

地中海美丽风景尽现眼前！

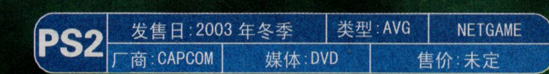




↑在美丽的城市中，赛车划过两旁的建筑物，感觉十分惊险刺激!!

BIOHAZARD OUTBREAK

生化危机-网络版



PS2	发售日:2003年冬季	类型:AVG	NETGAME
	厂商:CAPCOM	媒体:DVD	售价:未定

连续报道多次的这款《生化危机－网络版》游戏现在已经受到了所有“生化”玩家的注目，而且游戏最大的吸引力就是可以同时4个人进行冒险，这样你在游戏的世界中冒险就会感到团体合作的力量。游戏的发生舞台就是所有生化迷最为熟悉的《生化危机2》的熊莞镇。在这里由于神秘的病毒在一次意外事件中发生泄露，而通过老鼠作为媒介，传入整个小镇，最后酿成这场悲剧。玩家所要扮演的各种角色就是在这场事件中幸存的几个不同职业的人，制作组就是希望玩家在这个恐怖的世界里从其他市民的角度体验同伴协作逃离的经过，而各位玩家所操作的不同人员都会有自己的一项特殊技能，在不同难题前各自运用角色的特殊技能突破生化绝境。至于各角色的能量数值，将有别于以前的各系列作品中的体力计，而是采用“VIRUS GAUGE(病毒测量)”显示。同时还会有更多更详细的新要素向大家介绍，请各位玩家慢慢享受吧。

KEVIN ケビン

由于身份是R.P.D.警员的关系，所以熟悉使用各种枪械，而在游戏开始时KEVIN就可以装备手枪出战，加上各方面能力值比较平均，属于攻守兼备，所以绝对是值得推荐给初级玩者选用的角色。

JIM ジム

JIM的特技较为特别，他可以通过“抛掷金币”来决定队伍当时的运气，如果运气极佳的话便不会遇上丧尸。但运气不好时，就会受到很多丧尸的袭击。除此之外，由于这个角色比较爱动脑筋，所以面对一些PUZZLE(难题)或者谜题时，就会轻松解开。游戏中的很多地铁场景中，他会派上用处。



YOKO ヨーコ

较特别的辅助系角色，擅长电脑操作的YOKO，对于后期潜入研究所时或者能用上他的技能。至于她的背包(ナツプザツク)拥有不小的容量，最多可以携带4件道具，因此大家不妨将她作为“小仓库”角色，为同伴存取道具。但背包重量会减慢他的移动速度吗?

玩家们相互合作，发挥角色所长，可以排除一切阻碍，是游戏最大的目的。由于玩家所选用不同角色来进行游戏，所以担当的工作也不同，为此我们应该先对每个角色有一个充分的了解。现在就为各位玩家介绍8位登场角色的部分技能吧。

活用各角色拥有的独特技能！！

更为丰富的协作要素



生死的保障

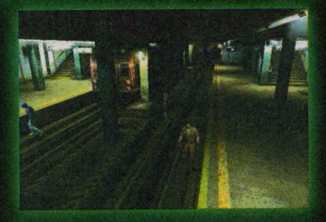
“VIR US GAUGE”

虽然本作是以《生化危机2》的浣熊镇为故事舞台，但是在制作系统方面有所变更和创新。就以这次公布的“VIRUS GAUGE”系统而言，就相当于这个游戏系列前几部作品中体力显示一样。由于本次的角色们身处于充满恐怖病毒的世界中，而且因为前几代主角体内拥有抵御这种病毒的抗体所以只用担心主角的伤害值，不用担心主角受到病毒感染，但是本作中的角色们全部都是没有病毒抗体的普通人，所以这次游戏的系统中选择使用“病毒感染率”来显示游戏中的角色们生存标准。这个数值会随着时间的经过而逐渐增加，而且当你受到敌人攻击而受伤，这个感染率会加快感染速度，一旦感染率达到100%，角色就会宣告死亡，因此游戏中的主角们必须时常接受回复，拖延感染速度。

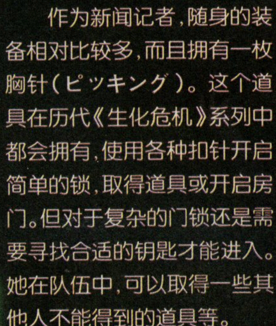


GEORGE ジョージ

此人是一个非常好的外科医生，当然会对于药物调制方面有相当深刻的认识，所以GEORGE可以作为团体中的辅助角色出现，他随身携带“Medical Set（メディカルセット）”道具，可以为同伴调制药物，帮助同伴恢复侵入身体的病毒。在游戏中他可以从同伴处得到草药进行调和，然后再交还给同伴。



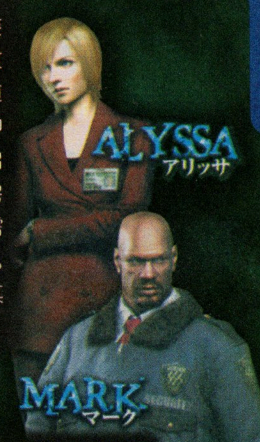
↑终于看到了地铁，在《生化》里似乎最有效的逃亡交通工具就是地铁了。



↑不知道医院是否意味着SAVE点？但从目前看到的景象，似乎并不安全……

ALYSSA アリッサ

作为新闻记者，随身的装备相对比较多，而且拥有一枚胸针（ピッキング）。这个道具在历代《生化危机》系列中都会拥有，使用各种扣针开启简单的锁，取得道具或开启房门。但对于复杂的门锁还是需要寻找合适的钥匙才能进入。她在队伍中，可以取得一些其他人不能得到的道具等。



MARK マーク

此人为所有角色中体格最为健壮的人物，加上他曾经是士兵的关系，所以他对枪械有非常高的熟悉程度，绝对不亚于KEVIN，而且游戏一开始他就可以使用重型装备。但由于他的体型相对其他角色更为强壮，所以无法在狭小的空间躲避下来，另外移动速度也相对有些缓慢。

CINDY シンディ

这名角色携带的道具容量很有限，不过SINDY随身携带一个药包（ハーブケース），可以将相同的药品存放在一个空间内，这样便可以留下更多空间存放其他道具。整体能力与YOKO相似，不同的只是在道具存放方法上有分别。

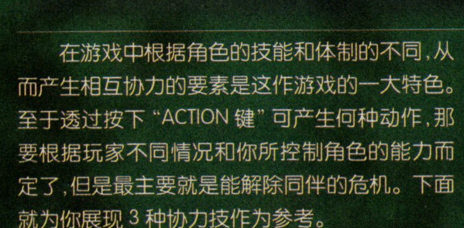
↑大厦内一片狼藉，到处都是被细菌感染的巨大植物……在这里与逃亡的同伴相互协作是否会不太方便？



DEVID デビット

在游戏中玩家可以活用他的技工技能，通过不同的道具组合制作新武器。例如一根对丧尸来说没有杀伤力的木棍，再加上一把可造成小攻击伤害但攻击范围非常小的菜刀，经过DAVID将两者组合，便可以发挥真正武器的特性，成为一只长枪。

为了生存，充分发挥你的潜能吧！



男性角色：登场角色以男性居多。其中男性角色的特点，是在体力和气力方面比女性角色占优，这点对逃亡过程中相当重要。但由于体型较大，所以在躲藏时也会遇上不便的地方。

女性角色：女性角色的缺点大多是由于体质问题而气力不够，这时可透过同伴协力以弥补不足，不然行动效率会有所降低。然而女性角色的优点在于体型小，易于藏身，而移动上也比男性角色敏捷。



在游戏中根据角色的技能和体制的不同，从而产生相互协力的要素是这作游戏的一大特色。至于透过按下“ACTION键”可产生何种动作，那要根据玩家不同情况和你所控制角色的能力而定了，但是最主要就是能解除同伴的危机。下面就为你展现3种协力技作为参考。

示例1

由于男女的体质始终有别，所以女主角行动期间有事常需要得到同伴的协助。在这个例子中，SINDY无法跳到对面，需要有另一角色GEORGE将她救起才可以让SINDY安全通过。但是此时如果一直没有人协助SINDY，过一段时间后她就会由于体力不支自己摔死。

示例2

当某位角色的感染率接近100%时，便会进入濒临死亡的状态，移动速度也会大大减慢。如此时有其他同伴在场，便可以扶起濒临死亡的角色一起行动，尽快将这名伤者带到安全地方，而与此同时病毒的感染速度也会减慢，拖延角色生命。

示例3

大家看到这个场面一定会想到要寻找钥匙或者其他工具才能将门打开，来躲避丧尸的攻击。其实并不需要这样麻烦，只要同伴间配合默契就可以轻松将这个难题解决。你可以选择一个比较强壮的角色将门撞开，这个动作除了可以将上了锁的门撞开外，还可以从丧尸群中突围而出，虽然不能保证成功，但这绝对是危急时的救命动作，最后能否成功就要看玩家们自己的命运了。





一年战争最终局面游戏化！！

PS2	发售日:2003 年 9 月预定	类型:ACT	1-2 人
	厂商:BANDAI	媒体:DVD	售价:6800 日元

2000 年 12 月 BANDAI 首次在 PS2 主机上推出《机动战士高达》，反映热烈，深受众多机战游戏迷们的欢迎。故此将于 9 月推出续作，由于故事内容是改编自剧场版《机动战士高达 Ⅲ—相逢宇宙篇》，所以这一作游戏的副标题就是"相逢宇宙"。在本集中除了继承前作的系统及操作外，还加入了很多新元素，让各位率先体验一年战争壮丽的一面。

游戏中穿插了很多动画片段

在游戏发展中经常可以欣赏到很多剧场版《机动战士高达 Ⅲ—相逢宇宙篇》和来自前作的动画片段，这些精彩的动画经过重新描绘更能显示出这部作品的经典之处，一方面用于交代故事发展，另一方面也给了玩家回顾"机动战士"每个精彩刺激战斗的机会，使玩家更加深入对一年战争的认识，作战时也会特别投入。





体验与大部队战斗的魄力！

在游戏中战斗是在浩瀚的宇宙 3D 空间中进行的，但大家绝对不会迷失方向，也不会出现不知敌人所踪的情况，因为战场上设有路线，并且在画面上，会有红色箭头指示正确方向，，只要玩家沿着指示的方向走就可以找到敌人。此外玩家所驾驶的机体可以上下左右自由移动，甚至可以将整部高达倒转过来与敌人进行战斗，场面相当有趣。

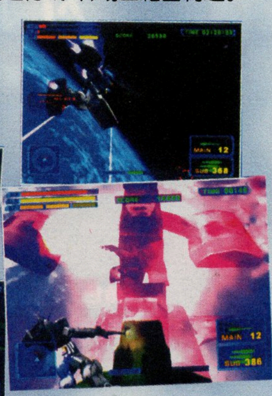
紧张刺激的「一骑讨」

当玩家驾驶着高达在浩瀚的宇宙中沿着指示前进，便会轻松找到敌军的踪影了。由于敌机的数目众多，而且战场范围又比较广大，在没有任何准备的情况下射击必定会射偏，因此在开战前先锁定一部 MS 或战舰为重要攻击目标，在这作游戏中加入了一个新系统，简单说就是相当于"单挑"的战斗系统，你的所有攻击都会以这个目标为中心展开，当你形成这种一对一的局面，命中率以及回避率都将大幅上升，这使你的胜率也随之上升。



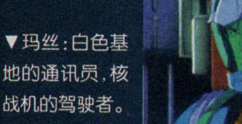




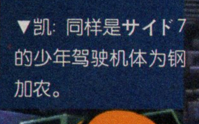


登场人物介绍！

▼夏亚：视阿姆罗为永远的敌人，驾驶着红色的 MS 出战，是战场上一颗可怕的"赤色彗星"。



▼玛丝：白色基地的通讯员，核战机的驾驶者。



▼凯：同样是サイド 7 的少年驾驶机体为钢加农。

▲阿姆罗：新人类，曾经多次与夏亚交战过，其后被吉恩军称做"白色恶魔"。

▲隼人：与阿姆罗同住的少年，驾驶着钢坦克战斗。



▲史利佳：离开加布罗，后加入白色基地的战斗行列。

▲多古华：参与过多场战役，能熟练的操作 MA 比克罗。





目标锁定与多重攻击

在游戏战斗中将目标锁定，然后再进行攻击这个系统在前一部作品中已经出现过，只要持续按键便可以将敌人锁定，增加命中的机率，这种锁定的对象若是MA或战舰，即可连续按动锁定键，同时锁定机体上多个目标点，随后连发数炮，攻击各个目标，快速将敌机体击破，无论敌军的战舰多大，在负数锁定攻击和连射下，也很难存活下去。但是，这种技巧不适合用在MS机体上，毕竟他们的机动性远超过战舰，根本没有可能同时锁定多部MS机体，更不能使用连射命中所有目标，所以遇上MS机体时你应该采取单机锁定，随后攻击。



特殊攻击

随着你与敌人军团长时间战斗，你所驾驶机体的SP值便会慢慢蓄起来，当SP值蓄满之后便可以发动特殊攻击，威力比起一般的攻击高的多，随时可以把劣势扭转。其一击便可以将MS的大半HP削掉，而用在战舰上也会有很好的效果。此外，当你的SP上升到一定水平时，自机的攻击力将得到提升，打出强力的攻击射击和近身斩。



激光剑的连斩攻击

除了远距离攻击战之外，近距离战也是很重要的部分。如果玩者在近距离战的时候使用激光剑，只要按动连打键便可以使用出连斩攻击。你可以先使用炮火攻击作掩护，逐渐靠近敌人，当他出现硬直时，加速前进，使用3连斩，将敌人斩杀。





与同伴联合攻击

游戏中并不是每场战斗都会由玩家自己来应战，我军也会派出多部MS机体与你一同迎战。当你面对强劲的敌人时，如果要孤军作战的话未免会感到有些吃力，这个时候玩家则可以按求助键，要求同伴作出支援，甚至是合作攻击。

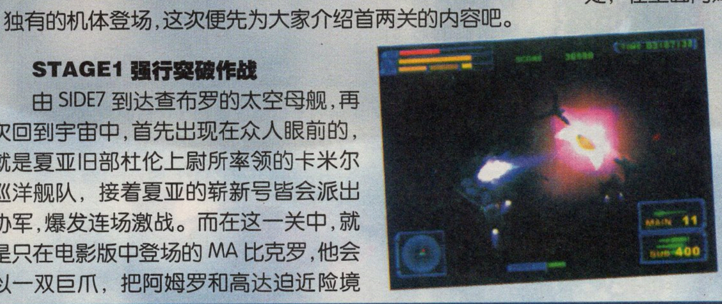


故事模式介绍!!

这个游戏是以描述一年战争后期的故事而形成的，总共由8关组成，每关在开始前和完成任务后均会加叉精彩过场动画片段，以交代剧情的发展，而在游戏中途当遇到重要的敌人或援军登场时，更会加叉对话画面，让玩家再一次欣赏这些令人怀念的名场面。游戏以电影版的剧情为中心，但也会有电影版独有的机体登场，这次便先为大家介绍首两关的内容吧。

STAGE1 强行突破作战

由SIDE7到达查布罗的太空母舰，再次回到宇宙中，首先出现在众人眼前的，就是夏亚旧部杜伦上尉所率领的卡米尔巡洋舰队，接着夏亚的崭新号皆会派出协军，爆发连场激战。而在这一关中，就是只在电影版中登场的MA比克罗，他会以一双巨爪，把阿姆罗和高达迫近险境……



STAGE2 命运的邂逅

在激战的旋涡中生存下来的太空母舰，为了进行补给和修理，便来到了中立的殖民卫星SIDE6处，在里面阿姆罗遇上了一个很特别的少女，他就是将会影响阿姆罗和夏亚一生的拉拉·苏。另一方面，在SIDE6的领空外，冈斯干的舰队正在等待着太空母舰出航……



FF-X7[BST]核战机：在剧场版中登场，是核战机的强化版。

轻巡洋舰姆赛：吉恩军的主力巡洋舰，拥有3枚米加粒子炮。



重巡洋舰提贝：吉恩军于一年战争末期量产型的巡洋舰。

RX-78-2 高达：地球联邦军为对付渣古而开发出来的多用途MS机体。



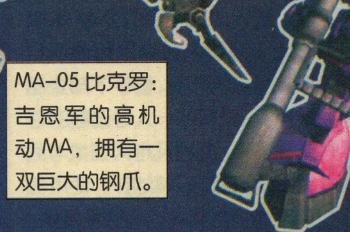
RX-77-2 钢加农：地球联邦军生产出来的MS机体，双肩分别配备了两枚破坏力惊人的大炮。



MS-09R 里克德姆：在地面上性能最高的机体，经过改良后投入宇宙战。

机动巡洋舰桑吉巴鲁：能单独突破大气层，吉恩军的宇宙巡洋舰。

SCV-70 白色基地：运载MS的战舰，拥有一定的战斗能力，性能平均。



MA-05 比克罗：吉恩军的高机动MA，拥有一双巨大的钢爪。

MS-06F 渣古Ⅱ：一年战争中吉恩军的主力MS，战斗力高，用途也很广泛。



PS2	发售日:未定	类型:RPG	1人
	厂商:ARUZE	媒体:DVD	售价:未定

于2001年推出后受到极大好评的RPG游戏《SHADOW HEARTS》，事隔两年，终于经有关方面正式决定即将开发其续集，所有喜爱这款游戏的玩家们一定要注意了，当然除了保留前作的优点之外，还会加入大量新元素。在前作中描写了拥有与魔物融合能力的主人公，在20世纪初的舞台上展开冒险的故事。至于本次新作的舞台是前作游戏时间的半年后，1915年的欧洲。由于前作中的主人公所做的努力全部没有效用，导致第一次世界大战爆发，世界陷入战乱中。这次的故事就发生在法国北部的一个多雷密村中，这里是有名的寒冷之村，而且居住着一只恶魔，当你将它击倒的时候，就是游戏真正开始的一刻…………。

黑暗继续蔓延整个欧洲，著名RPG即将再次登场！！

STORY

前作的战争结束半年后，1915年的法国北部地区有一个小村庄名叫"多雷密村"，一群印度帝国的士兵正在由黑暗的森林前往这个村庄，目标就是这个村庄正中央，建在小山丘上的古老教堂，而这个小队的指挥士兵行动的居然是一位红发的美丽少女。士兵们像潮水般冲入教堂内，却发现平静的教堂发生了奇异的变化，刚才士兵们冲进来的大门原本是开着，但是突然自己关闭了，在教堂外待命的士兵只能听到教堂内惊恐的惨叫声和凌乱的枪声。红发女军官正当要从窗户逃离时，一个黑蝙蝠摸样的人影出现在教堂内，突然天井的玻璃被冲破，一只巨大的怪鸟飞舞着降临…………

▼游戏全部场景都采用3D表现方法，即使是周围静态的房屋也制作的极为精细。相比前作又得到了很大的进化。





（カレン・ケーニッヒ）卡伦・杰妮比

年龄:25岁
属性:火
特技:剑技

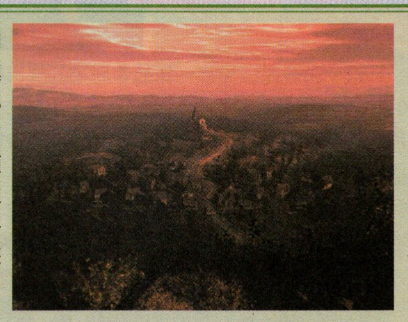
侯爵家的长女，从年幼时就成为军人，并受到良好教育的才女。现任印度帝国的少尉，本来被派到多雷密村消灭栖息在村中教堂内的恶魔，但手下却全部被消灭，只有她一人奇迹般的存活了下来。其后凡帝冈请她与尼克拉斯再次进入教堂内，使用他最得意的剑技共同将恶魔打倒。

（ニコラス・コンラド）尼古拉斯・科拉德

年龄:26岁
属性:光
特技:讨伐恶魔

人称尼格鲁（ニコル），是一名专门击退恶魔的驱邪师。表面看是个文质彬彬的男子，事实上是修道骑士团的首领，拥有非常强大的力量，是强装骑士当中，唯一可随意使用圣具"寄生树"（セドリギ）的人。但这个圣具的效力现在还没有人能知晓。但是唯一可以肯定的就是这个圣具可以腐蚀人类的内心，并招来厄运。

冒险的旅程将从这里开始！体验与恶魔进行战斗的恐怖吧！



►原本安静和平的山村小镇现在已经被邪恶的魔鬼所占据。卡伦正率领着军队协助这个多雷密村将入侵这里的恶魔消灭。

▼美丽的卡伦到底看到了什么惊异的变化使她展现出如此的表情？难道邪恶的魔王已经降临在这个世界上了吗？一切都是迷，只有等待你亲自去将它揭开，展现在我们面前。



▼突如其来的恶魔展现出了自己邪恶的身影。

▼瞬间，卡伦已经失去了知觉，摔倒在古老的教堂中，到底发生了什么事情呢？



少女人形与操纵她的老人形师，他真的只是一个人形使吗？而利用少女人形德佩茨多进行战斗，而且克内利欧的穿着，到底会有什么样的效果出现呢？

德佩茨多＆克内利欧（ゼベット＆コーネリア）

►游戏中的恶魔以它强有力的姿态矗立在我们面前，它所带给我们的恐怖难以想象。

►当战斗开始时，你要根据你所选择的轮盘相应的颜色来确定你攻击的回数和威力。

◄故事在慢慢发展，敌人的真正姿态隐藏在哪里呢？

贝岚卡（ブランカ）

它的四肢和白色的毛皮都拥有神奇的力量。而且它并不是犬也不是狼，而为什么它会蕴藏这样特别的力量没有人知道，它会是你冒险路上的忠实同伴吗？

讲求战术的游戏战斗

基本上，战斗系统依然原用前作的裁判之轮（ジャツジメントリグ）系统，但在各细节上作出了新的调整，并追加了名叫"合体攻击"（コソビネーショソ）的系统，令游戏中战斗的战略性大幅度提升。此外，即使是一般攻击也能令敌人飞起来，继而作出连续攻击，动作性明显比前作更为出众。

◄尼古拉斯和卡伦为了追查恶魔的正体而不知疲倦的四处寻找着线索。

裁判之轮

这个系统是继承前作的战斗系统，在每次的攻击前，画面上都会出现一个圆形的轮盘，称为裁判之轮，在这个轮盘上有不同颜色的范围，包括红、蓝、绿等。当指针开始转动，玩家便可以按键，令指针停下来，它指着哪种颜色，将直接影响到攻击结果，成功的话，攻击的威力会增加。

合体攻击

在一般情况下，当一个角色发动攻击后，如果另一名角色可以及时补上一击，即可形成合体攻击，令敌人受到更大的伤害。这个系统在战斗中非常重要，因为一般敌人均比主人公等人强，只有使用裁判之轮与合体攻击才能快速解决强敌。但是，并不是可以随时发动合体攻击的，所以你如果遇到强敌时最好提前做好准备应战。

古典欧洲风格街头再现游戏舞台

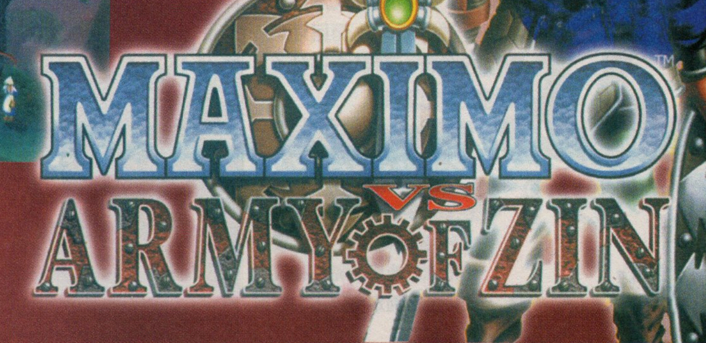
本作游戏的舞台为20世纪初的欧洲，由欧洲的最东面一路往中央大陆移去，因此游戏内充满欧洲风格的建筑。现在展现在各位眼前的这些建筑物图片，全部是在那个时期非常有代表性的建筑，即使是在现代这个世界上，也可以时常看到。现在暂时只知道游戏的前半部是以欧洲为舞台，而后半部将转向哪里，让我们拭目以待吧。

主角与死神签定契约，成为死神的化身向新的强敌进发！！

主角与死神签定契约，成为死神的化身向新的强敌进发！！

一直以来，游戏的主角都是一名非常正义的角色，想不到在本作中竟然可以变身为死神，向敌人进行一场大反击。本次我们将向各位玩家介绍一下主人公变身的过程，以及成为死神之后的攻击方式。





PS2	发售日：2003年9月预定	类型：ACT	1人
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD	售价：6800日元

变身的条件

游戏中的主人公要想顺利的变成死神，当然要满足某种条件。请看游戏画面的左上方的体力显示槽，初期这条 GRIM METER 只有一条，只有你帮助村民后才可以购买，令行数增加。在 GRIM 右上方的弧型兰色 METER 便是 "GRIM METER"，当 MAXIMO 击倒机械怪兽之后，便会解放出它们的灵魂 "SPIRIT"，将这些灵魂全部收集起来，便可以增加 "GRIM METER"，当把它储存满后，就可以变身为死神了，但是有时间限制，时间过了就会变回原形。

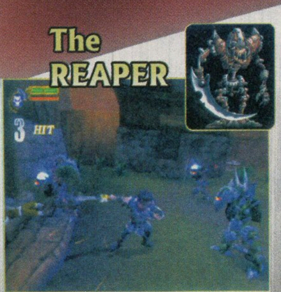
成为死神后拥有惊异的力量！！

只要玩家能够达成指定的条件，将 "GRIM METER" 储存满，就可以使主人公顺利变身为死神。虽然变身后只能维持一段时间，但是在这段时间内主人公的力量会随着变身大大增强，所以已经非常足够了。在变身的这段时间内，主人公将使用一柄巨大的镰刀作为武器，爽快的将多个敌人彻底击倒。尤其在 BOSS 战中，发动死神变身更可以轻松解决敌人，这也是胜负的关键。

你将面对的敌人—机械军团

在游戏中你将与机械军团的各种机械战士进行战斗，而他们的目的也非常简单，就像所有邪恶敌人一样"征服全世界"。为了这个目的他们便四处袭击人类，继而收集人类的灵魂制作出一种宝石，这种宝石就是他们的原动力，随后再诞生出各种怪兽令军团实力更加强大。下面就请玩家自己欣赏各位军团成员的真面目吧。

The REAPER



◀以手中的弯刀作为主要攻击武器，而攻击力只属于中等程度。

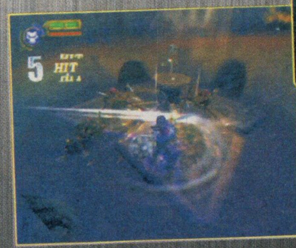
The CLOCKWORK STALKER

◀野兽型的机械军团成员，能够发动强力的连续攻击。

The CLOCKWORK PUNCHER

◀体型比较庞大的机械军团成员，从表面看就知道力量应该比较高。

◀昆虫型的机械军团成员，最难缠的就是它会向主人公发动集体攻击。



▶使用手枪作为攻击武器的敌人，能够向玩家作出远距离攻击。

The GHOSTLY HIGHWAYMAN



The PUMPKIN-HEAD



◀外表虽然看似很弱的南瓜头稻草人，但是却能从口中以喷出的火焰作为武器。

SPY FICTION

在PS2主机上展开新一轮的间谍活动吧！



…特別な理由があるんだ

如果你是喜欢玩经典间谍游戏的朋友，那你就一定亲自体会过《METAL GEAR》等作品吧。而这次我们向你介绍的游戏作品《SPY FICTION》就是属于这种类型的游戏。究竟这个构思三年而制作开发也耗费了两年的作品有什么吸引之处呢？让我们亲自进入这个游戏的世界去探求吧。





PS2	发售日：2003 年冬季	类型：ACT	1-4 人
	厂商：ACCESS GAMES	媒体：DVD	售价：未定

光学迷彩可呈现透明化







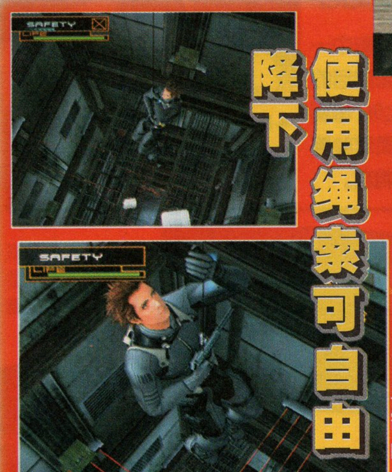


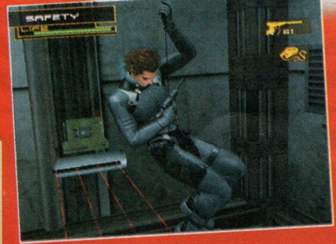
主角身上所穿着的迷彩服拥有光学效果，而使用的方法也十分简单，你只要在一定时间内保持静止不动，主人公身上的迷彩服便会发生作用，逐渐呈现透明化。这样即使在敌人面前也不会被他们发现。

游戏的故事背景

这作游戏的主要内容是要求玩家操作着非合法情报机关 S.E.A 的成员，去完成各种具有危险性的特别任务。这个 S.E.A 是由一群地下民间组织所构成，而成员也不分国籍和性别，而且在这个组织的所有成员都将自己的本名舍弃，他们利用一个旧的化学兵器基地作为落脚的总部。现在中东战火的旋涡已经蔓延到亚洲，一群中东的恐怖份子已经秘密进入了香港等地，并在这些地方进行破坏行动，但是由于他们全部都是受过特殊训练的人员，所以每次作案都神出鬼没，没有一点线索留给当局进行调查。这使当局对于这个犯罪束手无策，最终内部秘密下达了一个指令，这个指令是具有十分危险性的，那就是秘密雇佣民间间谍机关 S.E.A 组织进行追查，这个特殊工作部队名叫“PHANTOM”。他们先从当局的判断状况为突破口进行调查，而这次的任务是无论牺牲什么都要以指令为优先，也就是不惜任何代价也要完成这项任务。执行这次任务的就是特殊工作部队中的精英，他拥有卓越的身体能力和常人不具备的特殊能力，这次他是否能顺利完成这次艰难并危险的任务呢？我们只能静静看他的表现了。

使用绳索可自由降下





游戏的主角可以侵入一些普通人无法进入的地方，有些地方就是需要使用绳索进行移动，通过绳索的协助，玩家可以作出水平或者垂直方式移动，使用这种方法，即使再难侵入的地方，也能轻松度过。

▶当你与敌人相遇时，必须要做到谨慎大胆，不动声色移动到敌人背后，再迅速将其击昏。





◀秘密潜入过程中会在各种不可能的通路中穿行，而对于受过特殊训练的主角来说却是非常容易的事情，

比利 比肖普



所属：非合法谍报机关“S.E.A”，特种工作部队“PHANTOM”
职位：作战指挥官兼实行部队
年龄：26 岁
性别：男性
血液型：AB 型
个人介绍：拥有极其冷静的思维，而且做事大胆，为人乐观。在战场上能够使用他过人的能力，排除一切困难。

希拉 库罗布多



所属：非合法谍报机关“S.E.A”，特种工作部队“PHANTOM”
职位：作战实行部队
年龄：18
性别：女性
血液型：B 型
个人介绍：她属于阴沉的女性，平时也不怎么爱说话，而且是一个非常喜欢干净的人。很不愿意谈论到自己的过去

神秘男人



多个国际组织对于制止犯罪计划书提案的制作者，相信也是能力非常强的一个人。

MIDTOWN MADNESS 3
疯狂城市 3

XBOX	发售日:2003年8月7日	类型:ACT	1-8人
	厂商:MICROSOFT	媒体:DVD	售价:6800日元

《MIDTOWN MADNESS 3》与不少同类游戏一样，并不是正常的赛车游戏，而是一款可以驾驶汽车自由的在城市中横冲直撞的游戏。在这个游戏舞台中玩家为了完成各种目的，可以不遵照任何规则进行狂奔，如同在动作电影中的赛车镜头般。这作游戏除了以上精彩的特点外，更是可以对应 X-BOX Live 进行网络对战的游戏，而且最多可以 8 个人一同进行对战。这次的舞台选择的是世界著名 2 大都市“巴黎”和“华盛顿”，玩家可以驾驶 30 多种不同的交通工具，在大街上乱冲乱撞，完全无视设施与行人甚至是警车的追捕，非常刺激。

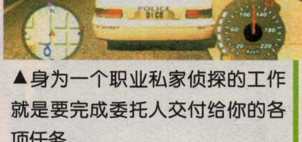
城市街道汽车大爆走，疯狂的追逐战

疯狂舞台是华盛顿D。C。和巴黎！

游戏中最重要的就是舞台（赛道），参照实际景象制作已经不是什么新鲜事了，但是这次登场的 2 大舞台是要介绍一下的。本作游戏参照的主要实景是美国华盛顿 D.C.（D.C.= 哥伦比亚特区）和法国巴黎两个首都级的大城市，因此玩家可以自由的在城市中任何街道上驰骋，即使是突然冲入有行人的街道或者狭窄的小巷等地方寻求捷径也是没有问题的。当然，你撞坏周围的任何物品或者撞向行人也不会发生危险，相信这一点已经令你感受到这是一款充满爽快和破坏感的游戏。



►玩家将驾驶着各种警车在游戏中自由飞驰，可以称的上是绝妙豪爽的驾驶体验!!





私家侦探的日常工作

在美国华盛顿你就成为一名私家侦探，与电影中一样，玩家将接受委托，并在时间限制内护送人或物到目的地。每完成一项任务，新的任务就会接踵而来。此外，每项任务所驾驶的车辆均不相同，有时需要扮演警员驾驶警车，有时就驾驶一辆超级跑车在街上飞驰，相当刺激。

▲身为一个职业私家侦探的工作就是要完成委托人交付给你的各项任务。

CAREER MODE 模式

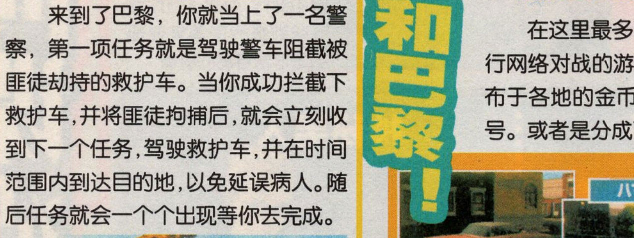
在这个模式中总共收录了计程车司机、警察以及间谍等 14 种职业，玩家可以随意挑选其中一项进行扮演，体验他们的快乐。现在就率先体验警察和私家侦探的乐趣吧。



▼在多人对战的模式中，你一定要时刻关注画面中敌人的位置。

MULTI-PLAY MODE 模式

在这里最多可以支持 8 位玩者，或者通过 X-BOX Live 进行网络对战的游戏模式。各名参赛者将分布在城中，收集分布于各地的金币，而取得最多的两名玩家，还会获得相应称号。或者是分成两队相互对战。



警察生涯

来到了巴黎，你就当上了一名警察，第一项任务就是驾驶警车阻截被匪徒劫持的救护车。当你成功拦截下救护车，并将匪徒拘捕后，就会立刻收到下一个任务，驾驶救护车，并在时间范围内到达目的地，以免延误病人。随后任务就会一个个出现等你去完成。



ハマーH2

キャディラック

ミニクーパーS

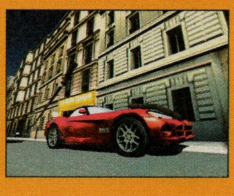
ニュービートルRSi

SSR

コルベットZ06

登场车辆丰富

游戏中处了以现在的都市“巴黎”与“华盛顿”作为舞台外，所有登场车辆款式也全部与现实中的一样，让玩家能体会到真正的驾驶乐趣。这次登场的车辆总共 30 多种，包括消防车、警车、救护车、巴士、跑车以及货柜车等大家常见的车辆。



已经推出了多款运动类足球游戏的KONAMI，终于推出了一款SLG形式的足球游戏。这次玩家将扮演欧洲联赛或各国代表队的监督，负责育成队内的球员和在比赛进行时指挥球员等工作。各位球迷们，有兴趣参与这个具有挑战性的工作吗？不知道你所培育出来的球队会取得什么样的好成绩呢？

サッカー監督采配シミュレーション

FORMATION FINAL

サッカー監督采配シミュレーション フォーメーションファイナル

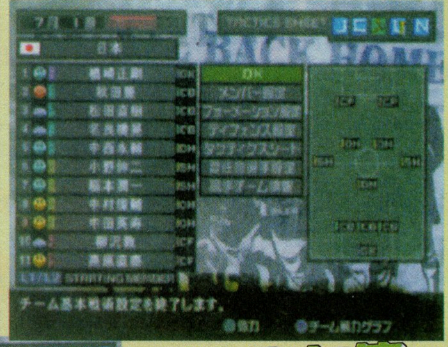
PS2	发售日：2003年9月18日	类型：SLG	1人
	厂商：KONAMI	媒体：DVD	售价：6800日元

监督和选手的育成
所有比赛都象战斗一样的开始了！运用战术取得胜利！！

达成任务便会提升支持率

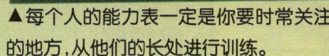
出任监督之后，马上会开始工作。首先监督应查看有什么任务要完成，而任务又分成"长期"和"短期"两种。长期任务是最重要的任务，必须完成，而短期任务是证明个人能力的工作，完成后可获得正面的评价以及增加支持度。完成这两种任务后，监督的能力值会上升，而球队的实力也会增强。如果你希望在最短的时间内将你自己的这只球队各项能力提高，那对待这些艰难的任务就要格外重视了，各位自己多努力吧。

SLG足球最重要的是掌握数据，作为监督，更要清楚自己球队的能力，所以未作任何行动前应要确认一切有用的数据，当然自己的能力值也是重要的资料，直接影响行动的效果。所以一定要全部了解。



确认能力值

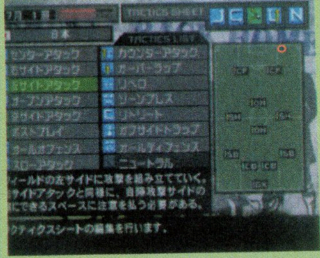






▲每个人的能力表一定是你要时常关注的地方，从他们的长处进行训练。

训练、训练再训练！！



不论你监督的能力再高，最实际增强队员实力的方法当然还是进行训练，游戏的训练以半星期为一个单位，监督可以为球员的训练作细致的调校，可作针对性的有效强化。不过如果训练过于苛刻，可能会导致球员受伤，所以一定要注意，当你的球员受伤后，相应的信赖度和情绪值便会下降，这对于你以后的各项比赛都会有影响。

行动力

在进行任何行动前，先要考虑自己余下的行动力，因为每项行动都会耗费你一定的行动数值。另外就算有足够的行动数值进行训练，行动数值的余值也会直接影响到训练的效果，所以要留意数值的余量。但是也不要为了保留更多的行动数值而减少训练程度，只要合理运用就可以了。



▼身为一个球队的监督你必须时常与他们进行交谈，以增长他对你的信任度，这对于你以后会有帮助。



与球员沟通

在游戏中你应该多与球员沟通，可以获取他们的信任，而信任度上升，对比赛有正面的影响，因为球员会比较听从监督的指示，让监督更易掌握大局。因此在派球员出场时，要先与他们更好的沟通。

收集情报

监督的工作不光是训练球员，也包括情报的收集，通过收集各种情报可以查看其他队伍球员的能力，这是一件非常重要的工作，因为游戏中只有这种方法可以知道其他队伍的实力，如果发现对方有能力高的球员，可以将他设定为"要注意的人物"，在比赛中作针对性的部署，也可以招揽球员时作参考之用。





经典游戏再现格斗舞台

ARC	发售日：2003年7月下旬	类型：FTG
	厂商：SNKPLAYMORE	基板：MVS

对于这款游戏我们已经向各位格斗游戏玩家进行了多次介绍，相信大家已经对于各位将要出场的角色有了一个大致的了解，而本次我们将对于这些登场角色进行必杀与超必杀介绍，希望能使所有喜爱这类游戏的朋友对于此作游戏有一个更深了解。











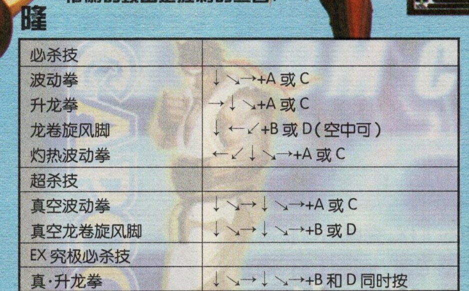






肯与草稚的对决开始了

从图片中就可以看出游戏的精彩之处



伶俐的攻击是胜利的宣言!

草雉京

必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+A或C/⑤中→↓↘+A或C
二百拾二式·琴月阳	→↘↓↙←+B或D
R.E.D.Kick	←↓↙+B或D
①百拾四式·荒咬	↓↘→+A
→②百二拾八式·九伤	①中↓↘→+A或C
→百二拾五式·七濑	②中B或D
③百拾五式·毒咬	↓↘→+C
→④四百壹式·罪咏	③中→↘↓↙←+A或C
→⑤四百二式·罪咏	④中→+A或C
七拾五式·改	↓↘→+B或D·B或D
超杀技	
裹百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
EX究极必杀技	
最终决战奥义·五式	↓↘→↓↙→+A和C同时按

肯

必杀技	
波动拳	↓↘→+A或C
升龙拳	→↓↘+A或C
龙卷旋风脚	↓←↙+B或D(空中可)
超杀技	
升龙裂破	↓↘→↓↘→+A或C
疾风迅雷脚	↓↘→↓↘→+B或D
EX究极必杀技	
神龙拳	↓↘→↓↘→+B和D同时按(连打)

八神庵

必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+A或C
百八式·暗拂	↓↘→+A或C
百二拾七式·葵花	↓↙←+A或C(3回连续输入)
屑风	(接近)←↙↓↘→+A或C
参百拾壹式·爪节	→↓↘+B或D
超杀技	
禁千二百拾壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+A或C
里叁百拾六式·豺华	(上式中)↓↘→x4+A和C同时按
EX究极必杀技	
血之暴走	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

隆

必杀技	
波动拳	↓↘→+A或C
升龙拳	→↓↘+A或C
龙卷旋风脚	↓←↙+B或D(空中可)
灼热波动拳	←↙↓↘→+A或C
超杀技	
真空波动拳	↓↘→↓↘→+A或C
真空龙卷旋风脚	↓↘→↓↘→+B或D
EX究极必杀技	
真·升龙拳	↓↘→↓↘→+B和D同时按

金家藩

必杀技	
飞翔脚	空中↓↘→+B或D
霸气脚	↓↓+B或D
半月斩	↓↙←+B或D
①飞燕斩	↓蓄↑+B或D
→飞燕斩追打	①后↓+D(重拳)
三连击	↓↙←+A或C(3回连续输入)
三空击	↓↙←+A或C·↗+B或D·↓+B或D
超杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+B或D(空中也可)
凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→+B或D
EX究极必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+B和D同时按(空中也可)

M·拜森

必杀技	
旋转冲压	A和C或B和D按住连续离开
直线冲撞	←蓄→+A或C
上部冲撞	←蓄→+B或D
直线重大冲撞	←蓄↘+A或C
直线上部冲撞	←蓄↘+B或D
圣教徒领袖洛娜	↓蓄↑+A或C
野性粉碎	↓蓄↑+B或D
超杀技	
疯狂野牛	←蓄→←→+A或C
疯狂野牛·改	←蓄→←→+B或D
EX究极必杀技	
最终粉碎	↙蓄↘↙↗+B和D同时按

特瑞

必杀技	
力量波	↓↘→+A
火焰拳	↓↘→+C
力量侵	↓↙←+A或C
圆形波	→↓↘+B或D
破裂射击	↓蓄↑+A或C
上升破	↓↙←+B或D
超杀技	
力量间歇泉	↓↙←↙→+B或D
非凡的狼	↓↘→↓↘→+B或D
EX究极必杀技	
天使间歇泉	↓↙←→+B和C同时按后A.A.B.B.C.C.D.D.↓↙←+C和D同时按

达尔锡

必杀技	
瑜珈火	↓↘→+A或C
瑜珈击	→↘↓↙←+A或C
瑜珈冲击波	→↘↓↙←+B或D
瑜珈心灵运输同时按	→↓↘或←↓↙+A和C或B和D
超杀技	
瑜珈地狱	↓↘→↓↘→+A或C
EX究极必杀技	
瑜珈传说	↓↘→↓↘→+B或D

维加

必杀技	
心理打击	←蓄→+A或C
双倍膝撞积压	←蓄→+B或D
魔鬼倒转	↓蓄↑+A或C·+A或C
①头领压制	↓蓄↑+B或D
火热下潜	①后空中A或C
歪曲编制	→↓↘或←↓↙+A和C或B和D同时按
超杀技	
百万重击	←蓄→←→+A或C
膝技压制的噩梦	←蓄→←→+B或D
EX究极必杀技	
最终击打	←蓄→←→+A和C同时按

巴洛克

必杀技	
猛砍捆扎	A 和 C 同时按
猛砍短打	B 和 D 同时按
飞翔巴塞罗纳的进攻	↓蓄↑+B 或 D 壁蹴后 A 或 C
巴塞罗纳的进攻	↓蓄↑+B 或 D 接近后 A 或 C
闪光旋转水晶	←蓄→+A 或 C
天空高处的食物	↓蓄↑+A 或 C
天空话语	↙蓄→+B 或 D
超杀技	
巴塞罗纳飞行专车	↙蓄↘↙↗+B 或 D 壁蹴后 A 或 C
飞行专车	↙蓄↘↙↗+B 或 D 接近后 A 或 C
空中楼搁	←蓄→←→+B 或 D
EX 究极必杀技	
红色斩杀	←蓄→←→+C

古烈

必杀技	
音速破	←蓄→+A 或 C
反转踢	↓蓄↑+B 或 D
超杀技	
反转打击	↙蓄↘↙↗+B 或 D
合体	←蓄→←→+B 或 D
EX 究极必杀技	
音速狂风	←蓄→←→+A 和 C 同时按下

春丽

必杀技	
气功拳	←↙↓↘→+A 或 C
百裂腿	B 或 D 连打
スピニングバードキツク	↓蓄↑+B 或 D
天升脚	→↓↘+B 或 D
旋元蹴	→↘↓↙←+B 或 D
超杀技	
气功拳	↓↘→↓↘→+A 或 C
凤翼扇	↓↘→↓↘→+B 或 D
EX 究极必杀技	
霸山天升脚	↙蓄↘↙↗+B 和 D 同时按

藤堂香澄

必杀技	
重ね当て	↓↘→+A 或 C
白山桃	↓↙←+B 或 D
减身无投	←↙↓↘→+B
刹掌阴蹴	←↙↓↘→+D
龙卷枪打	接近→↘↓↙←→+A 或 C
扇沟流し	↓↙←+A 或 C（3 回连续输入）
超杀技	
超重ね当て	↓↘→↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
心眼葛落とし	↓↘→↘↓↙←+A 和 C 同时按

塔巴莎

必杀技	
精神波	↓↘→+A 或 C（空中可）
幻想刀	→↓↘+A 或 C
幽灵干扰	→↓↘+B 或 D
入门考验	接近→↘↓↙←+A 或 C
①飞翔男子	↓↘→+B 或 D
血浴	①中↓↘→+B 或 D
超杀技	
刀锋三轮车	↓↘→↓↘→+A 或 C
死神镰刀	→↘↓↙←→↘↓↙←+B 或 D
EX 究极必杀技	
流星瀑布	接近→↘↓↙←→↘↓↙←+A 和 C 同时按

不知火·舞

必杀技	
龙炎舞	↓↙←+A 或 C
花蝶扇	→↘↓+A 或 C
白鹭之舞	→↓↘+A 或 C
孤鹭之舞	→↓↘+B 或 D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B 或 D
ムササビの舞（空中）	空中↓↙←+A 或 C
①ムササビの舞（地上）	↓蓄↑+A 或 C
→山樱桃	①的三角跳后↓+A 或 C
→桃花岛つぶて	①的三角跳后接近↓+D
超杀技	
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A 或 C
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A 或 C
EX 究极必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B 和 D 同时按

地震

必杀技	
肥肉攻击	→↓↘+A 或 C
肥肉跳跃	空中↓+B 或 D
肥肉压制	→↘↓↙←+A 或 C
超杀技	
肥肉之罪	↓↘→↓↘→+B 或 D
EX 究极必杀技	
肥肉狂欢节	↓↘→↘↓↙←+A 和 C 同时按

坂崎良

必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A 或 C
虎咆	→↓↘+A 或 C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B 或 D
暂裂拳	→←→+A 或 C
雷神刹	↓↘→+B 或 D
虎咆疾风拳	↓↙←+A 或 C
超杀技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A 或 C
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
EX 究极必杀技	
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A 和 C 同时按

蔡宝健

必杀技	
龙卷疾风斩	↓蓄↑+A 或 C
飞翔空裂斩	↓蓄↑+B 或 D
旋风飞猿刺突	←蓄→+A 或 C
飞翔脚	空中↓↘→+B 或 D
悲猿悔	→↓↘+B 或 D
①回转飞猿斩	↓↙←+A 或 C
→奇袭飞猿突	①中 +A 或 C
超杀技	
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B 或 D
真！超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
EX 究极必杀技	
枸死	空中←↙↓↘→←↙↓↘→+A 和 C 同时按

牙神幻十郎

必杀技	
樱华斩	↓↙←+A 或 C
桐霸光翼刃	→↓↘+A 或 C
三连杀	↓↘→+A 或 C（3 回连续输入）
超杀技	
裹五光	↓↘→↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
①怒爆发	ABC 同时按
→一闪	①中 BCD 同时按

撒盖特

必杀技	
老虎射击	↓↘→+A 或 C
老虎重击	↓↘→+B 或 D
老虎碾碎	→↓↘+A 或 C
曲臂上直击	→↓↘+B 或 D
超杀技	
老虎加农炮	↓↘→↓↘→+A 或 C
重击加农炮	↓↙←↓↙←+A 或 C
老虎奇袭	↓↙←↓↙←+B 或 D
EX 究极必杀技	
老虎大屠杀	↓↘→↓↘→+B 和 D 同时按

豪鬼

必杀技	
豪波动拳	↓↘→+A 或 C
斩空波动拳	空中↓↘→+A 或 C
灼热波动拳	→↘↓↙←+A 或 C
豪升龙拳	→↓↘+A 或 C
龙卷斩空脚	↓↙←+ 或 D（空中可）
阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+A 和 C 或 B 和 D 同时按
超杀技	
减杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→+A 或 C
减杀豪升龙	↓↘→↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
瞬狱杀	A.A.→.B.C

色

必杀技	
天咆轮	→↓↘+A 或 C（空中可）
①露拔	↓↘→+A 或 C
→ 狩	①后 +B 或 D
刹那	↓↓A 或 B 或 C 或 D
超杀技	
天魔波旬	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
色咒	↓↙←↙↓↘→B 和 D 同时按

胡格

必杀技	
巨型轰炸机	↓↙←+A 或 C
流星瀑布压制	接近时摇杆一圈 +A 或 C
怪物套锁	→↓↘+B 或 D
向下封锁发射	↓↘→+B 或 D
肉壁	摇杆一圈 +B 或 D
极度投	接近→↘↓↙←+B 或 D
超杀技	
重锤山脉	↓↘→↓↘→+B 或 D
重量压制	↓↘→↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
瞬间杀	接近时摇杆一圈 +A 和 C 同时按

MR·空手道

必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A 或 C
虎咆	→↓↘+A 或 C
猛虎无赖岩	↓↙←+A 或 C
飞燕疾风脚	↙蓄→+B 或 D
翔乱脚	→↘↓↙←+B 或 D
暂列拳	→←→+A 或 C
超杀技	
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A 或 C
EX 究极必杀技	
超霸王至高拳	→←↙↓↘→++A 和 C 同时按

文、编：愚者

恐龙危机 3



XBOX	发售日：2003 年 6 月 26 日	类型：AVG	1 人
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD	售价：6800 日元

操作方法

左摇杆：角色移动 / 主观视角准线控制

右摇杆：按下变为主观视角

start：进入菜单画面

back：进入设置画面

A：调查 / 对话 / 确定

B：跳跃 / 上升（无重力时）

X：射击

Y：浮游炮

L：切换敌人

R：推进器 / 下降（无重力时）



系统说明

1.画面左上角的绿色槽为体力槽，下面的蓝色槽为推进器的动力槽。画面右上角的黄色槽为 TC 收集槽（其实就是钱包），是把战斗得到的 EP 在 save 点转化为 TC，但是必须大于 25%才可转化。以上均可以在 save 点进行升级，体力需要用恢复剂来补充。



2.枪类武器除基本武器外其它两种武器有子弹限制，携带弹数可在 save 点进行升级和补充。

a.机枪　普通攻击 蓄力攻击

b.重力弹　普通攻击　蓄力攻击

c.镭射弹　普通攻击蓄力攻击

3. 浮游炮类武器都有弹数限制，其作用不单用于攻击，某些特定的门是需要特定颜色的浮游炮才能打开的。其携带弹数可在 save 点进行升级和补充。

a.青色浮游炮：护在使用者身体周围，可随使用者移动。没有攻击目标时自动回收。

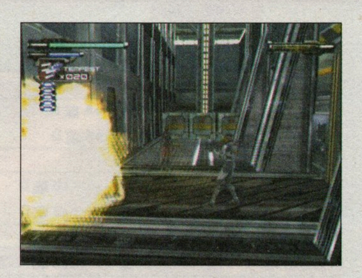
b.黄色浮游炮：自动追踪目标进行攻击。没有攻击目标时自动回收。

c.红色浮游炮：可形成大面积的爆炸，威力较大。对巨型 BOSS 时常用，一定时间后自爆，不可回收。

4.冲刺跳跃和跳跃滞空

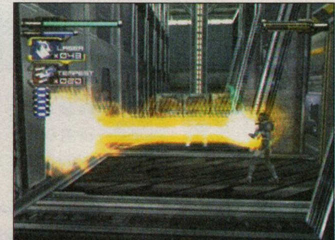
a.冲刺跳跃：顾名思义就是先按 R 键冲刺，在冲刺中起跳。这样比普通跳跃的滑翔距离加大了一半左右，可跳到一些距离较远的平台上。

b.跳跃滞空：就是在跳跃中按住 R 键，这样会滞空一段时间。用于浮板间的精确跳跃及爬上一些较高的建筑物。


机枪


重力炮




激光



帕特理克

（饰演：克里斯）

探查队的队员，具备了很强的单兵作战能力。

但是作为战士，温柔的一面似乎流露的多了一点。

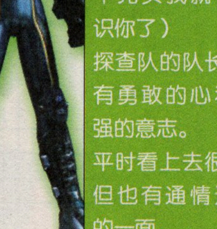


可琳

（饰演：初中时的吉尔）

就像名字叫得那样——可怜，“奥斯曼迪亚斯”号三百年来唯一的生存者。

实际上是量产的人造生命体，像对父亲一样喜欢帕特理克，却被帕特理克当作自己的妹妹般疼爱着。



队长杰克布

（饰演：威斯克——小样儿，你以为剃个光头我就不认识你了）

探查队的队长，拥有勇敢的心和坚强的意志。

平时看上去很酷，但也有通情达理的一面



索妮娅

（饰演：克莱尔）

（图：索）

探查队的女性队员，主要工作是后援任务。

本作的真·女主角，在本作中真是任劳任怨。

有什麽脏活累活都得她去干。

恐龙介绍

速龙：速度快，跳跃力惊人。主要攻击手段为撞击和跳扑。



暴龙：体型巨大，性格凶暴。主要攻击手段为甩尾，撕咬，发电。



水蛭：体型虽小，但成群出现就很可怕了，甚至暴龙都能成为它们的猎物。



剑龙：水陆两栖，是经过人工强化的变异产物。尾部攻击力惊人，当团成一团时仗着坚固的背甲对其一切攻击都显得有恃无恐。



鱼龙：半水生的恐龙，地域感很强，会向踏足它领地的敌人发动进攻。和剑龙极其相似，只是背部长着利刃一样的背鳍。



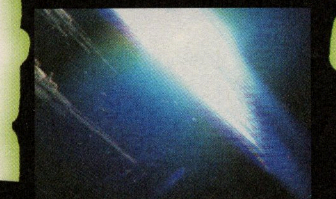
双头龙：人工 DNA 杂交变异的终极产物，攻击力和防御力都得到了完美的进化。但是好在它没有眼睛。

攻略开始









剧情：

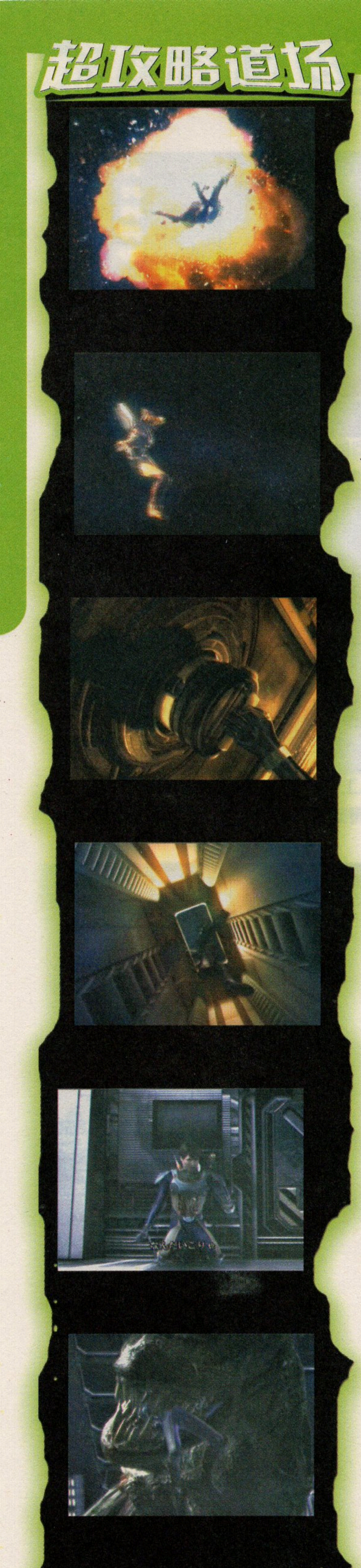
茫茫的宇宙中，一位不速之客正慢慢的接近地球。那是被称为“幽灵船”的巨型殖民运输船“奥斯曼迪亚斯”号。这艘三百年前就发生了某种事故的巨舰，在这漫长的漂流过程中没有让任何“拜访”过的人离开，甚至没有对任何联络信号做出过回应。现在，它正一步步向地球逼近。地球方面要求附近的舰船派遣特别调查队（S.O.A.R）对其进行勘查。我们的主角帕特理克就是调查队的一员，当他们的小型勘查机刚刚脱离，却发现“奥斯曼迪亚斯”号的炮口已经瞄准了他们……一阵猛烈的炮火，不单小型勘查机受到了重创，母船已被镭射炮切成了两截。正当帕特理克抱怨着“妈的，这让我怎么回家呀”，母船爆炸产生的强烈冲击波把他推到了对面的甲板上。紧接着，索妮娅也飘了过来。两人拉开了安全门的救生栓，进到了“奥斯曼迪亚斯”号的内部。

1.一进来，面前有个大恢复剂，舱门的开关在木箱后。进入ハンガーデツキ。

剧情：

这里看来是一间飞机格纳库，这时又有队员进来了（此人极像在《生化3》里被“追踪者”一指戳死的布拉德，一看就知道是用来送死铺垫剧情的。）帕特理克和索妮娅让他先休息一会，正准备继续调查的时候，一团黏糊糊的液体滴在了他头上，正当他还纳闷这是什么的时候，巨大的暴龙一口将他叼起并甩在了旁边的墙上。看着血肉模糊的同伴，帕特理克和索妮娅被惊呆了。好在他们还知道要逃跑，不过不幸的是索妮娅匆忙中失足摔倒。帕特理克正准备英雄救美和暴龙拼死一战的时候，暴龙却突然停了下来。上方的浮梯间传来淅淅嗦嗦的声音，并且好像有什么东西在蠕动。猛然间一只像海豹（在暴龙看来只是水蛭吧）一样的东西扑向了暴龙，暴龙用力一甩，把它摔成了两截。这时候大批的水蛭出现，它们迅速的钻进了暴龙的身体，甚至头里，暴龙在痛苦的挣扎了一会儿后就倒下了（不知什么时候起，暴龙从怠BOSS







变为了客串的小角色，这还要我慢慢的习惯一下）。面对暴龙身体里起起伏伏的蠕动和像风干了一样的暴龙，帕特理克和索妮娅惊得甚至忘记了逃跑……但是一只暴龙似乎还不能满足水蛭们的食欲，它们探出头来贪婪的看着受惊的二人。

2. 强制战斗 -- 对大量水蛭。生物链就是这麽奇怪，暴龙吃人，水蛭吃暴龙，而人类的武器能轻易击败同等体型的水蛭。要注意的是要远离水蛭群，逐个击破。在旁边的平台上有ワイドショツト，是散弹，对付成群水蛭很有效。形成连击的话会得到很多EP。

3. 击败水蛭群后从对面的门离开，在通道慢了一步，和索妮娅分离。由于索妮娅进的门需要Lv1的卡，现在只能另寻他路。沿着通道向前会遇到三角速龙，对付这种恐龙要利用推进器的灵活移动绕到身后速战速决。不要以为跳到高处就安全了，它们的跳跃力是很惊人的。按照箭头指的方向往上跳，在尽头击破闪红的木箱，浮游过通电地板，来到デツキ间搬运通路·右舷，得到青色浮游炮。

4. フロントテツキ前エントランス利用浮板跳到上方通路，开启电脑。冲刺跳跃到对面，踩动机关上升闸门后通过。（注意踩机关不要太急，等它升到顶再过不迟）

5. 通过后，用主观视角瞄准（按住蓄枪再按R键）红色标志，射中后开启闸门。此处浮桥上有青色浮游炮。

6.フロントテツキ·右舷处启动テツキセケター·合体，使左右舷合并，这样就可以通往左舷了。此处有save点，刚刚战斗得到的EP估计早就满了，换为TC补充装备吧。

7. ハンガ-デツキ前通路·左舷用9颗青色浮游炮开门。

8.ハンガ-デツキ跳上中央的战车顶部，在房间的上方角落开启电脑使主控电脑的浮桥通过隔离两舷的巨型栅栏，不过这个距离也跳不上去。下来后出现大批水蛭进行强制战斗。

9.通过デツキ间搬运通路·右舷到ハンガ-デツキ前通路·右舷得到セキユリテイカ-ド Lv1，顺便用主控电脑开启中间的栅栏。下来后又是一场强制战斗。

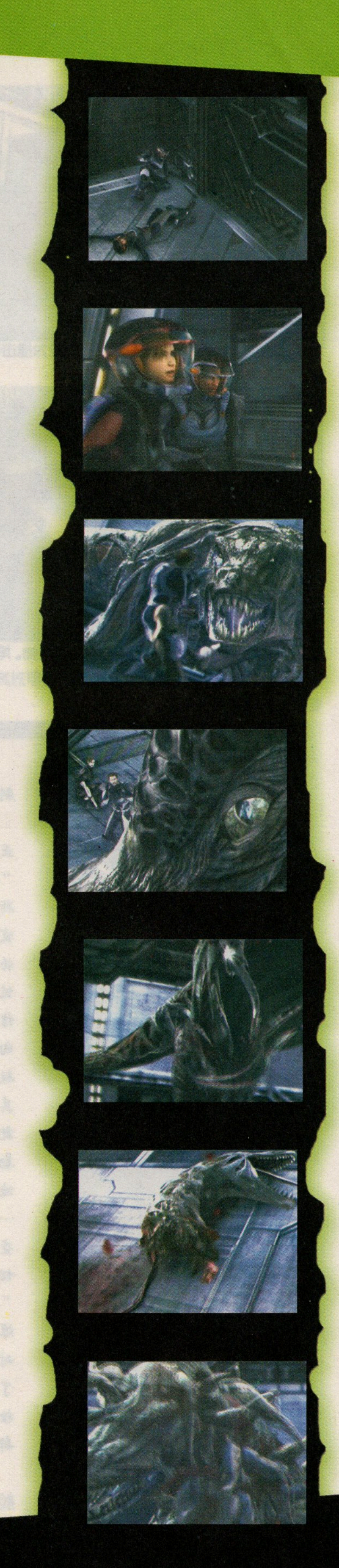
10.在和索妮娅分开的地方有利用Lv1的卡开门，进入パワ-ステ-シヨン前通路·右舷。在save点附近给附近部门供电。

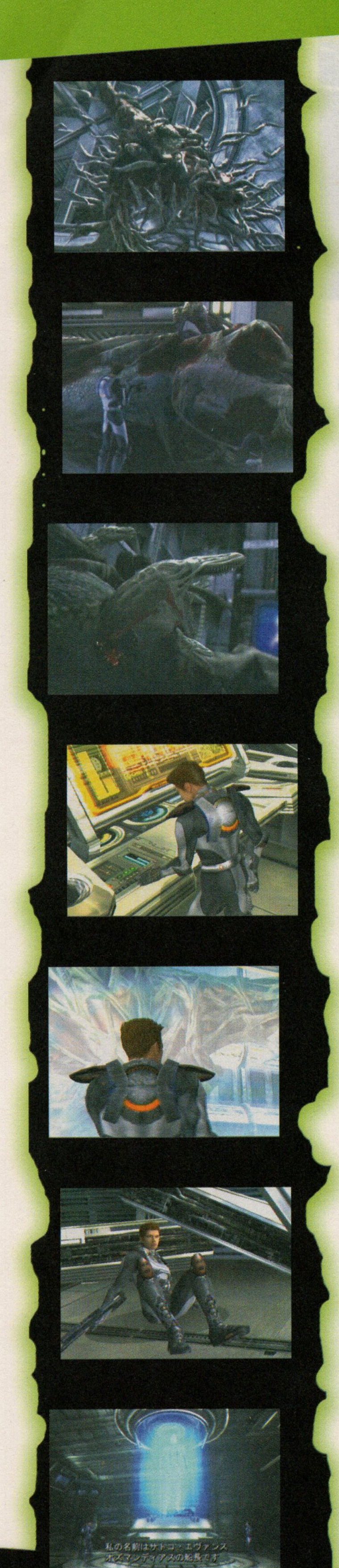
11.EVA用资材保管室，在上层乘电梯到底层控制室，开启两边吊臂，利用集装箱跳到栅栏后，开启此房间不能通过的门。

剧情：

在气闸室1（エアロツクル-ム1）遇到了队长。正要把刚才的经过向队长报告，这时被击破的母船残骸慢慢向舰身撞来，突然间，“奥斯曼迪亚斯”号启动了自动防御系统，残骸被轰的支离破碎。但是由于距离太近，气闸室1的玻璃被砸出了一个裂孔。一下子气闸室和太空形成了强烈的对流，不凑巧的是一个箱子被吸过去撞碎了整个玻璃。帕特理克和队长拼命的抓住旁边的栏杆，因为他们知道一旦被吸出去将意味着永远的宇宙漂流。

12. 收到队长紧急联络的索妮娅，目的是到外壁手动关闭闸门。现在改为操纵索妮娅，索妮娅的出发地点是デ-タ保管室，面前可得到浮游炮，在资料架后有save点。出





门在过道上不要和恐龙过分纠缠，一方面是由于索妮娅体力少并且她的枪是跳弹威力小还不好控制，另一方面是因为控制她的机会不多，并不会出现单挑BOSS的场面。所以不用特意收集TC强化她。

13. **エアロツクルーム2** 在门边开启管理许可装置，踩动机关把升降地板调节到可通过的位置即可，到对面得到**エアロツク**许可证。使用**エアロツク**许可证乘电梯来到底部的管理室，进去后由于要求气密保持，一旦在外部开启闸门就要一气通过，因为闸门会很快落下。在尽头的操作室开启通向太空的闸门。

14. 在太空里是处于无重力状态，在外壁尽头开启紧急制动闸门。

15.好不容易松了一口气的帕特理克和队长是一波未平一波又起，从通风口涌进大批的水蛭，迫不得已帕特理克和队长再次分开。在这里帕特理克可以得到黄色浮游炮。

16. 由**エアロツクルーム·右舷**到**パワーステーション前通路·右舷**，注意这里的窗口会发生破裂，需要用推进器坚持一段时间，所以在这之前还是要注意一下推进器的动力槽是否为满值，这样安全些。

17. **パワーステーション**是现在还是处于无重力状态的，角落里有间密闭的控制室，需要从顶部的气孔进入。进去后发现本舰不是最适状态，不能变形。这就意味着不能向舰身内部进行调查。

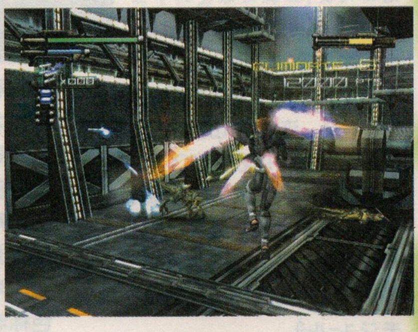
18.**サブステーション·左舷**的电脑处再次发现电脑提示要求变成最适形态，这里得到一组密码。（EASY为2031，NORMAL为3637，这里就不对玩HARD的玩家提供密码了）

19.回到**フロントテツキ**，用刚才得到的密码开门，在里面把舰身调整到了最适状态。（其实就是把左右舷分开，为了一会儿所谓的变形好再把它合上……累）

20. 再次来到**パワーステーション**，发现这里已经是重力状态，不过这样就不能直接飞到控制室的顶部了，要从上方的巨型对接栓跳过去。在这里终于发动了初段变形，合并的左右舷连接到了中部舰身。不过变形也产生负面的影响，那就是它带来了一位不速之客——暴龙！

21.BOSS战对暴龙

暴龙的攻击手段有三种，一是冲咬，二是甩尾，三是发电。其中发电分为直线电击和广域电击。暴龙



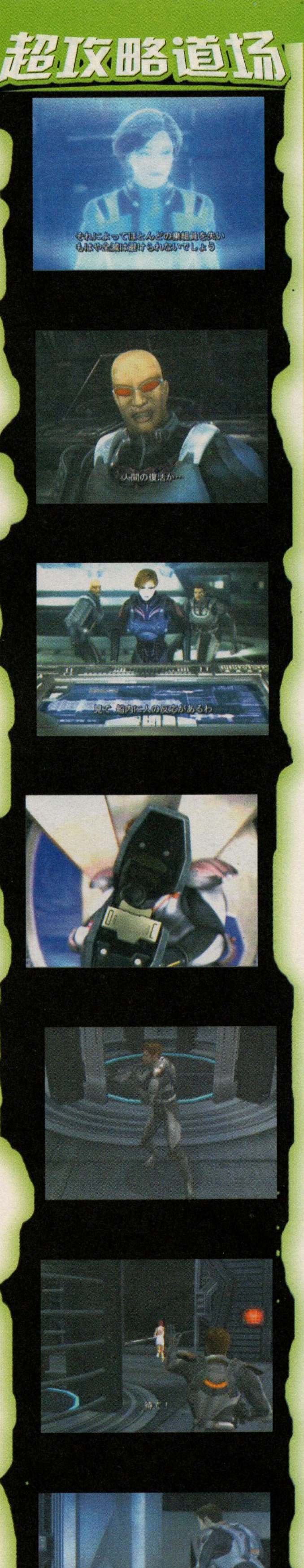
的物理攻击威力很大，但是只针对在它正前方和正后方的目标。当帕特理克离开它一段距离后它就只会放电了，不管哪种电击都是贴地攻击，躲到箱子后或飞起都能避开。当暴龙浑身蓄电的时候任何攻击效果都比较差，而且它这时还能恢复较少的体力。介绍一种笔者的打法，供大家参考。就是暴龙转身不灵活，帕特理克要一直保持在它的侧面，在它不蓄电的时候放出几颗浮游炮，暴龙会傻到去咬那些浮游炮，趁机在底下偷袭吧。一旦发现它蓄电了，感觉它要放之前升到空中。用此方法基本可以做到乐胜。

22. 击倒暴龙后来到了**メイブリツジ**，在下部尽头供给电梯能源。来到**メイブリツジ**看到“奥斯曼迪亚斯”号的舰长爱维依斯的投影。这时索妮娅通过监控装置发现高等生命反应，怀疑很有可能是这艘船的幸存者。“你的意思是人类？和恐龙作了300年的邻居？见鬼……”帕特理克喋喋不休的去调查了。在这里可以得到红色浮游炮。

23. 在**メイブリツジ**下部用刚得的红色浮游炮打开门S-22（从现在起每到save点都尽量让三种浮游炮的个数在20颗以上，不然看到要靠浮游炮开的门，因为浮游炮个数不够白跑一趟就很尴尬了），从另一边的门进入。

剧情：

当帕特理克来到通道的时候，对面的门也开了，一个穿黄色吊带



裙的女孩赫然出现在了眼前。很显然，她是这里的居民，身上并没有携带任何武器，甚至没有在太空必备的反重力推进器。"嗨，你……啊……我是从地球来的，请问……"，不知是语言不通还是被当成了恐龙的同类，女孩好像受到了惊吓，转身逃回了对面的门里。

24.来到仓库モジュールC下升降机，用6颗青色浮游炮开门（可不开，连接通电地板的房间，不过是条近路，以后变形了也方便），在モジュールB打碎压着升降机的箱子乘升降机上去。看见需要用6颗黄色浮游炮开的门（连接进来的地方），下对面的升降机，坐电梯来到モジュールA。

剧情：

出电梯后看见了那个黄裙女孩慌慌张张的跑进门里，可惜帕特理克晚了一步，被关在门外。

25.乘升降机来到一间有通电地板的房间，击碎传送带上的箱子，在通电地板的中心得到エネルギー增幅装置A。

26.回到ロータリージョイント安置エネルギー增幅装置A，在主电脑处把女孩所在的仓库调整到可通过的位置（一般是把黄色的仓库调到左下）。

27. 仓库モジュールD打碎漏电管道，进到モジュールE后先不要打碎箱子，这里会有两处破损的闸门，其中第二个漏气处时间较长（大约20秒），需要躲到箱子后面。在最里面的房间得到エネルギー增幅装置B。

28.回到ロータリージョイント安置エネルギー增幅装置B，使"奥斯曼迪亚斯"号进行二段变形。（把黄色的仓库调到右上）

剧情：

来到大仓库的帕特理克突然觉察到自己来错了地方，可后悔已经来不及了，随着出口的关闭，闪动的警报灯惊醒了黑暗中的水蛭们。

29.BOSS 战对水蛭老巢

这一战并不是很艰苦，其实只要摆脱大量尾随的水蛭向水蛭窝攻击就可以了。注意不要靠得太近，会受到酸液的攻击。随着水蛭的一层



层脱落，逐渐会露出核心部分，这时威力大，杀伤面广的红色浮游炮就能显得很好使了。击败 BOSS 后开启核心部分要求在 40 秒内从旁边的门离开，时间足够在屋里转一圈看看有没有什麽好东西再走也不迟。

30.シャフト内部B,用枪击中红色标志后会出现横梁，跳上后要快速射击另外的红色标志，会出现新的横梁，依次上到顶部。

31.シャフト内部C,开动浮板，射击红色标志，开启底部闸门。

32.メインシフトB看到那个女孩被恐龙袭击，击退所有恐龙，注意有些恐龙在下层。

剧情：

在クルー个室，终于见到了黄裙女孩，帕特理克正不知该说些什麽的时候，女孩突然主动走过来，深情的捧起帕特里克的脸。帕特里克有些不知所措，突然，女孩开口了："爸……爸爸……"，吓的帕特里克差点晕了过去。经过一段时间的沟通，帕特里克得知女孩叫作卡琳，是这艘船唯一的人类。出于一种怜悯之情，帕特里克想起了自己的妹妹，并给卡琳看了自己和妹妹的合影。就这样，一个爸爸，一个妹妹，在各说各话的奇妙气氛下莫名其妙增进了感情。

剧情：

帕特理克把这里情报通过通讯器报告给了队长，队长要求他把卡琳带过去。也许是队长的声音太酷了，也许是卡琳对陌生人的不信任，听到对话的她又逃了出去。

33. 出门在小ロビー得到 Lv2 的卡

34.在メインシフトB眼看着卡琳进了电梯。

35.シャフト内部B再次看见卡琳跑进门里，又晚了一步。







剧情：

终于追上了卡琳，在星体映像室（ホログラム）经过帕特理克耐心的解释，卡琳终于对帕特里克进一步增添了信任。正当两人陶醉于美丽的星空中时，星体仪出现了故障……

36.ミンプロツジ,又换为操纵索妮娅（YEAH~H~~）,从ミンプロツジ下部到エアロツクルーム2，在升降地板前启动通道，要在地板升到顶部前到对面选择手动操作再回来。注意这里被挤到顶是会立刻 Game Over 的，如果觉得时间不够就重来吧，千万不要勉强。

37.デツキセクター,这回在这里不用抢时间了，依次按左右左右左的顺序开启闸门就可以了。

38. エアロツクルーム2 从梯形口进入，关闭外壁连接桥。

39.帕特理克在シャフト内部 D 使用 Lv2，的卡从升降台往上跳，在シャフト内部 A 顶部可放下的电梯。在シャフト内部 E 有闸门破裂要小心，继续上跳用 9 颗青色浮游炮开门。

40.メインシフトA 第一次按电脑会出现强制战斗。再次开启电脑会停止顶部的风扇转动 80 秒，在旁边开启浮板，利用浮板跳到风扇里面。注意里面的浮桥是要从边上跳上去的，这段时间也会记在 80 秒内，一旦风扇转动会被卷下去的。

41.BOSS 战对变异剑龙（DNA 实验室和大ロビー）

此战没有什麽难度，打掉 BOSS 三分之一的体力（或回到电脑处）就会发生情节。

剧情：

当帕特理克和剑龙战斗正激烈的时候，卡琳也跟来了，好像卡琳并不希望帕特里克伤害这只剑龙。就在帕特里克准备停手的时候，队长和索妮娅也从天而降并向剑龙发动了猛烈的攻击。这一下子似乎激怒了剑龙，突然它狂性大发，一尾巴将卡琳扫到了墙上。帕特里克和索妮娅急忙把卡琳架起飞到上面的平台上。这时只剩下队长来吸引剑龙的注意力了，经过几个回合的较量，弹药用光了，推进器也撞坏了……捂着伤口的老大似乎决定了什麽，慢慢的扔掉了手中的双枪，掏出了一颗手雷，必杀！手雷卷…………

目睹了队长战死的帕特里克和索妮娅带着卡琳来到了安全的地方，还来不及难过，更不幸的是卡琳也已经死去了。正当帕特里克抱着卡琳的尸体悲痛欲绝的时候，卡琳的肌肤已经化成一团团的荧光飞散了，露出的是穿机械的骨架……随后，卡琳完全的消失了，这让帕特理克怀疑是否她真的存在。

42.在大ロビー开启电脑，一团急速旋转的东西冲了过来。等它落地才看清是那只剑龙，它还没有死？新仇旧恨，帕特理克愤怒的冲了上去。

43.BOSS 战对变异剑龙

本战限于地形，作战活动范围较小。而且剑龙的背甲比较厚，需要耐心作战。本战依然可以用浮游炮将它炸翻，向它腹部柔软的地方开火。最后要说明的是剑龙的攻击手段不多，最具杀伤力的是它的尾巴，尽量飞到它扫不到的地方。

44.集积プラント从横梁跳到上方平台，开启机关的时候帕特理克突然被什麽东西掷了一下，新敌人——猩猩登场！再次开动机关阶梯会降下。

45.从集积プラントB1 到エネルギ-变换室在传送带上以主观视角射击红色标志。到上层开启电源。回集积プラントB1，经浮板从另一边的





阶梯回到集积プラント。

46.エアロツクルーム3 射击红色标志让两边平台升起,分别用 15 颗青色和黄色的浮游炮解除对面两扇门的锁。

47.エネルギーコア前从另一边的通道经过的时候会有闸门破漏,要小心。

48.エネルギーコア联络通道踩下机关使通路升起。

49. 在中枢ダクト内部射击红色标志,在上层取得控制摇杆コントロールスティック

50. 在集积プラント前通路电脑处使用控制摇杆コントロールスティック,使巨舰发动三段变形。

51. コアセーフティー管理室·上部用 10 颗青色浮游炮开门。调查里面的电脑开动电梯。

52.エネルギーコア得到 Lv3 的卡,回在集积プラント用 Lv3 的卡打开正面的大门。

53. 集积プラント前通路 2 发现前路被屏蔽了,只能再找其他的路。

54. 回到メインブリッジ发动变形,开启新的通路。

55.オペレーション,在顶部取得モバイルデバイス。

56.在セキュリティコントロール室利用三种浮游炮启动浮板,最里面使用モバイルデバイス开启了ミンプロッジ和危险物品保管室不能通过的门。

57. 在メインブリッジ发动最终变形。出来的时候大部分的通路温度都在急速下降,有的门已经冻上了。

58. 在危险物品保管室里取得了アトミックシリンダー。

59. 出来的过道上帕特理克的双脚被冻在了地板上,这时祸不单行的是爱维依斯舰长的影像放出了暴龙。

60.BOSS 战对暴龙

对付这种家伙现在应该已经没有什麽大问题了,浮游炮 + 灵活移动。

剧情:

精疲力尽的帕特理克蜷缩在了一角,这时对面的门开了,耀眼的光芒中卡琳迎面跑了过来。劫后重逢的二人顾不得细想太多,热烈的拥抱在一起。也许帕特理克也在迷茫着,但他更怕打破这梦一样的重逢。

61.在エネルギーコア使用アトミックシリンダー关闭电脑,突然间水面上的地板被什麽割裂了,一只鱼龙作了一套非常精彩的出场秀超酷登场。

62.BOSS 战对鱼龙

本场战斗的地形较不利,快速移动中一不小心就会掉进水里。还要不时判断鱼龙会从什麽地方出现。打这个 BOSS 浮游炮基本上起不到什麽太大的作用,不过红色浮游炮在极少的情况下也会把它炸翻。在它登陆的时候就是剑龙一样的甩尾攻击,威力虽大,但陆地上就是人类的"主场"了。

63. 回到集中モニター室同索妮娅和卡琳会合。中枢部分会从"奥斯曼迪亚斯"上脱出。

64. 在中枢ダクト内部从螺旋阶梯的最高处取得エレベーター起动ユニット。

剧情:

终于来到了中枢ダクト内部,令帕特理克震惊不已的是在每一个培养槽里都有一个卡琳。

"天啊,这些是什麽?"

"是人造生命体,大约有 50 个……"索妮娅平静的说。

"你早知道?"

"这本应该由队长来告诉你。"

这时爱维依斯舰长的的影像突然呈现在中枢电脑的立体屏幕上,

"她们是人类,和你们一样的人类"

"人类?人类好像是由父母生出来的。"帕特理克质问道。





"300年前这艘船从某处移民回地球，至于什麽地方我已经忘了……没有人能活着到达地球，但是我们希望有朝一日能让我们的子孙回家。当时我们就希望借助强大的生物体延长人类的生命。"

"于是你们选择了最强的生物－恐龙？"

"是的，在恐龙的基因序列里面插入人类的DNA"

"后来你们失败了？这些恐龙只是人类副产物？或者说是我们的兄弟？"

"是的，后来发展到不可收拾的地步。不过我们为了延续下去，创造了新的生命"

"就是这些机器人？告诉你，世界上没有完全相同的人，换句话说，一个卡琳就够了！你以为自己是神吗？"一言不和，双方开战，舰长放出了一只鱼龙。

65.BOSS战对鱼龙

剧情：

"我倒想看看你是怎麽去倒这些家伙的？只有我才能控制这艘船的航向。"

"人类死去后不可能复活，恐龙也不可能取代人类！"

66.BOSS战对中枢电脑的影像

这场战斗其实没有必要浪费弹药，因为只要能坚持攻击一段时间就会发展剧情。不过要小心她周围环绕的浮游炮。

剧情：

"看来向你解释是没有用了，不过让你看看不单单是人，恐龙也是可以创造出新的生命的，没有人可以阻止我们回家！"

67.BOSS战对双头龙

好像任何攻击都对它没什麽效果，它会一直追击帕特理克。还是坚持攻击一段时间就会发展剧情。

剧情：

就在帕特理克快坚持不住的时候，还在对培养槽里的那些自己念念不忘的卡琳突然鼓足了勇气，大声呼叫着把双头龙引到了断裂处。似乎没有什麽生物是十全十美的，强大的双头龙可笑的是忘了进化出眼睛，只能凭声音搜索猎物。一刹那，双头龙坠下了深渊，在帕特理克的呼喊中卡琳脸上闪现着平静的微笑……

68.BOSS战ライエンジン·右舷和暴龙战斗

69. 最后一次使用索妮娅，要求在5分钟内到达逃生船的控制台。唯一的难点就是一定要用冲刺跳跃才能跳到对面的控制台上。

剧情：

爆炸中逃出升天两人还没来得及回味刚才发生的一切，一阵剧烈的震动从逃生船的顶部传来。"那个家伙还没死？""它想让我们带它回家去吧"想起卡琳，帕特理克不又一阵难过……

70.BOSS战逃生船上和双头龙决战

这一战完全没技巧性可言了，有什麽就都使了吧，完全是对豁的局面。当打掉双头龙一半体力的时候，索妮娅发动了逃生艇的驱逐艇，宇宙战机出动！CAPCOM对总BOSS一惯不平等的待遇（一击死）又出现了，蓄炮吧，一击轰爆它。

终于可以回家了，不远处那颗蓝色的星球正在向我们招手……

隐藏服装：

以NORMAL难度完成游戏之后（不论评价），在二周目会增加"索妮娅"的模式。用索妮娅进行NEW GAME索妮娅会以新的服装登场，可能是CAPCOM借助了PN03的心得，新服装不只是装饰而已，它能使索妮娅的推进速度增加一倍。



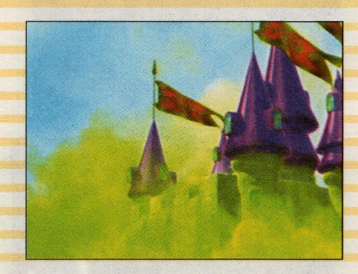


PS2	发售日：2003 年 6 月 26 日	类型：S RPG	全年龄
	厂商：SQUARE ENIX	媒体：DVD	售价：6800 日元

半熟英雄 对 3D

第一话

遥远彼方的战斗（遥けき彼方の战い）



章前剧情

塞巴斯强（セハスチャン）：“如果再这样继续下去的话，我军的消耗就……”

王子：“残存下来的还有……？”

塞巴斯强：“宙斯（セウス），维纳斯（ウィーナス）在出击中尚未归还，现在城里剩下的只有我和骑马将军可可特（ココット），”

王子：“那么，我就一人出击吧！”

塞巴斯强：“王子样，请别冲动！对方可是被称为魔王的男人啊！而且伊利斯（イリス）样……”

王子：“我出击之后，阿尔玛门城和伊利斯就拜托了……”

塞巴斯强：“……明白了……我塞巴斯强以生命发誓，绝不辜负您的重托！”

伊利斯：“等一下……请拿着这个……”

（伊利斯王妃离开王座并托着一样东西来到王子面前）

王子：“这不是……蛋吗？”

伊利斯：“我们家族有一个代代相传的故事，据说持有真正的勇气和爱的人会将蛋中的东西变成无敌的存在……”

王子：“无敌吗……”

（一名士兵跑上）

兵士：“报告！前线的城池也已落入敌手……”

王子：“看来我们只剩下最后的阿尔玛门了……但是敌人此时也已经因为战线的伸长消耗了战力，我们正可趁此机会发起反击！”

兵士：“是！”

王子（转向塞巴斯强）：“伊利斯就拜托了……”

塞巴斯强：“请交给我吧！另外，王子也要小心啊！”

王子：“这个当然，我可不是去送死的。那么，出击吧！可可特，集结残存兵力于一点突破！”

SLG 部分指导

本章是正式游戏的前哨战，相对后面的战斗可以说是简单得不得了。大家正可借此熟悉一下游戏的系统。在地图画面中可以选择任意城中的任意武将命令其出击，武将出击之后就以真实时间制进行移动，在移动中的三项指令分别是移动（可以借此确定其移动目标或者改变行动路线），帐篷（在野外回复武将的 HP 和兵士的疲劳度）与归还（返回出击城），当武将所率部队与敌人部队或城池接触之后即发生战斗，需要注意的是如果敌方城池内有多名武将的话需要进行连战，全部战胜后便可占领此城。当你将地图内所有小城都归为己有之后原本进入不了的敌方主城就变得可以进入，这时选择部队进入并发生 BOSS 战，战胜之后就可通过本章。（另外，BOSS 在城中几乎不恢复 HP，也就是说你完全可以使用车轮战术将其群欧致死，不过本章还完全不用，让王子一人上去就行了……）

BOSS 战前剧情

敌将：“不愧是继承了阿尔玛门血统的人，竟然自己单骑杀入敌阵。”

王子：“就让战斗在此终结吧！奥蒂奥（オディオ）！”

奥蒂奥：“我现在终于明白伊利斯当初为何会选择你了……”

王子：“那就在剑上决出胜负吧！”

奥蒂奥：“你想结束吗？没那么容易！决战现在才刚刚开始！”

（王子与奥蒂奥展开常规战斗）



王子胜利后

奥蒂奥：“嗑……”

王子：“都结束了，奥蒂奥，扔下剑吧……”

奥蒂奥：“呵，呵呵哈哈哈哈……不会就这样结束的，即使要我的身心都灰飞烟灭也要把你一起拉入地狱！”

王子：“你……”

奥蒂奥：“今天，就让你知道一下，我名字的意思……那便是从太古之昔一直到遥远的未来，不论任何时代，任何场所，点燃战争之火的祸根，伴随着人类永远存在的负面感情……这感情就是……憎恨！！！换言之也就是——奥蒂奥！！！”



王子：“你……竟然与恶魔结下了契约？”

蛋：“把我……把我高高地举向天空！”

王子：“这是……蛋的声音？”

蛋：“已经没有怀疑的时间了！快点把我举向天空！”

BOSS 战

漆黑の憎悪 フラッグドラコン

憎恶使得奥蒂奥变身为一条黑色的巨龙，我方要想获胜的话只有使用“蛋召唤”。伴随着弹壳的裂开一条红色的巨龙出现在我军上方与黑龙对峙在一处。红龙的两个招数是翅膀攻击和火炎吐吸，一直使用翅膀攻击就可以轻松击破对手。完全没有悬念。

章后剧情



王子："这是……这究竟是……"

（塞巴斯强跑上）

塞巴斯强："王子！没事吧！"

王子："是伊利斯救了我……"

塞巴斯强："那个蛋吗？"

王子："啊啊……"

塞巴斯强："伊利斯样的祈祷产生效果了啊！自从王子出击之后，伊利斯样就一直为您祈祷着……"

王子："这样啊……"

塞巴斯强："既然胜利了就赶快回城吧！伊利斯样还在等着您的归还哪！"

王子："啊……回到伊利斯和我的孩子身边……"

（画面一转，塞巴斯强附在一副摇篮旁边）

塞巴斯强："啊！正是期待中那样精神饱满的男孩啊！名字是？"

（这里就是让你给主角起名字……随便起个比较搞笑的吧，我起的是"忘了"——"わすれた"）

塞巴斯强："哦！忘了样！多么好的名字啊（我呕……太假了吧……）！将来一定会成为我们阿尔玛门城伟大的城主的！为了忘了样我塞巴斯强将献出一切！"

（这时，尚在摇篮中的小王子发出了一声诡异的笑……）

塞巴斯强："哎？刚才的怪笑是怎么回事？？算了……忘了它吧（坏笑～）……大家赶快准备庆祝的仪式吧！"

（画面一转，老年的塞巴斯强在王子床边醒来）



塞巴斯强："原来是梦吗……从那以后已经十年了啊……统一全大陆的阿尔玛门的财政也在逐渐出现问题，城池也已经逐渐老化……可是……先代国王与伊利斯样交托给我的忘了样却这样不争气……我实在是没有脸去面对天上的先代国王和伊利斯样……"

（此时突然响起了奇怪的声音）

谜之声："我的……"

塞巴斯强："!？什么东西？？"

谜之声："我的声音……真的勇气与爱……"

塞巴斯强："这声音难道是？？"

过幕："十年不见的半熟英雄再次回到我们身边。突然出现在阿尔玛门的谜之声音究竟出自何处？还有今次我们的半熟英雄所要面对的敌人又是……战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！灾回半熟英雄对 3D，第 2 话ワ！イヤ～な世界。エッグキィーック!!!"

（过版 SAVE POINT）



第 2 话
ワ！イヤ～な世界。

塞巴斯强："难道说……这个声音是……伊利斯样？"

（塞巴斯强下跪，并如鸡啄米般扣头）

塞巴斯强："伊利斯样实在对不起，竟然把忘了样教育成现在这个样子……不，不对……仔细想一下的话这好象并不是伊利斯样的声音。这，这到底是？？!! 卫兵！全部严加戒备，绝不能让忘了样受到任何伤害！"

（塞巴斯强下）

谜之声："我的声音，听见了吗？如果持有真的勇气和爱的话就可以听得到我的祈祷。你……听见了吗？"

（忘了睁开眼睛）

忘了："唔……"

谜之声："太好了！我的祈祷能够传到你的身边即是命运，而命运，就是爱……爱的力量能够战胜一切困难。听到了我祈祷的真的勇者呦！你将在无垢的鸟儿的引领之下来到我的身边……"

"入夜之后，天空出现了一只巨大的……鸟……（其实我想说马桶……），整个阿尔玛门城被其罩了正着，然后就象冲厕所一样……

（阿尔玛门城中一片混乱，忘了倒在地上起不来，塞巴斯强在一旁急得满头大汗）

塞巴斯强："忘了样！忘了样！振作一点！"

（忘了慢慢抬起头来，塞巴斯强长出一口气）

卫兵："大，大，大臣殿！"

塞巴斯强："不要慌，慢慢说。"

卫兵："您出去看一下，我们现在已经到了一个不知道是什么地方的地方了啊……"

SLG 部分

正式游戏的第一次 SLG 部分，敌人不是很强。我方将军中，宙斯及维纳斯的能力相当强劲，只要不是阵形被对方克制的话都能够很轻松地取胜。傻王子忘了虽然智商低了点但战斗方面还是没啥问题的。攻下全部副城之后就可以攻击对方的主城进入 BOSS 战，但个人觉得本关大可不必太过着急，完全可以在把对手打剩一城的时候拿敌人来赚取半熟经验值～升个 2~3 级的话后面几章的战斗就会轻松得多了……

BOSS 战前剧情

奇怪的家伙："你们就是突然出现在我们世界的从平面世界来的平面人吧？想要复兴卡特利（カトリ）王国是根本不可能的事情，我看也不用向侯爵大人报告了，就让你们死在我骨架（スケルドン）男爵能够自在操纵关节的奥义——キィネマティック之下吧！

BOSS 战

吹牛吹得很大的骨架男爵要说实力的话确实满强……但可能是制造他所用的 3D 技术比较简陋的原因，这家伙的脑袋不太好使，竟对着没有关节的 2D 人物使用操纵关节的招数，结果就是——毫无作用……而且几次无效之后还非常不甘心地连续再使用（这不是找死是干什么？），不过其另一招直接攻击倒还是满有威力的招数。需要多加小心，看到蛋怪的 HP 不够的时候马上收回换上新的，不然后悔可来不及～～



章后剧情

塞巴斯强："这家伙到底是个什么东西？这个世界的人类吗？"

谜之声："真的来到这里了啊！"

塞巴斯强："这声音莫不是？？"

谜之声："你们果然听到了我的祈祷来到这里啊！看来这果然就是命运啊……"

塞巴斯强："命运？你到底在说些什么啊？"

谜之声："命运就是爱……"

塞巴斯强："……那么请告诉我们这个世界到底是怎么回事好吗？"

谜之声："这个世界是 3D 世界。"

塞巴斯强："3D？那东西能吃吗？"

谜之声："你们生活的世界被称为 2D，也就是 2 次元世界。而这里是 3D 世界，也就是相比你们的世界更高次元的世界。"

塞巴斯强："高次元？不明白。"

谜之声："次元就是这样的东西，要低次元的人去理解高次元是不可能的事情。"



塞巴斯强："??? 先不要管那么多了，你现在要带我们去哪里啊？"

谜之声："到威亚德（ワイヤード）伯爵所统治的威亚德大陆，去那里救助被囚禁的我。对于现在的我来说所能帮助你们的就只有把这阿尔玛门城送到威亚德大陆而已了……我相信你们一定可以把我救出来，那么，再见了……"」

塞巴斯强："等一下！我还有很多事情……"

（谜之声不再出现）

塞巴斯强："（真是的……说什么 3D 的世界高过 2D 世界的……难道说……不会是……PLAYSTAION2 吧！！）"

半熟料理菜单 1

骨架男爵



过幕

跟随着谜之声音来到了未知的世界并击败了来袭的骨架男爵的半熟英雄们，在他们的面前又出现了新的敌人威亚德伯爵的身影，而谜之声音的正体究竟是……？战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对 3D，第 3 话"囚われの黄身"。エッグキィーック!!

（SAVEPOINT）



第 3 话

"囚われの黄身"

章前剧情：

塞巴斯强："忘了样，您觉得怎么样呢?? 这谜之声音可以相信吗？"

忘了："@]%&@$&(#*#&*&%"

塞巴斯强："……虽然不情愿，但对于现在的我们来说所能相信的东西本来就不存在吧……"

谜之声："那么我这就把阿尔玛门送到威亚德大陆上去！"

塞巴斯强："等一下，就直说了吧，到现在为止我们对你所说的话都是半信半疑，请你告诉我你到底是谁？"

谜之声："我就是我啊……"

塞巴斯强："我们要知道你是谁，到底想把我们怎么样？"

谜之声："对不起，现在的我只能说到这些。"

塞巴斯强："为什么？"

谜之声："我被 3D 军团抓住之后受了他们的诅咒，失去了记忆。"

塞巴斯强："你这样的话要怎么让我们相信哪？想要我们为你而战的话起码也要让我们知道你到底是谁吧?……但是，如果是真的需要帮助的人我们是不会置之不理的……难办啊……"

谜之声："王子样！王子你是相信我的吧？"

忘了："……嗯……"

塞巴斯强："忘了样！到目前为止还是第一次看到您这样认真的表情……明白了，我塞巴斯强，不，整个阿尔玛门城都愿跟随您赴汤蹈火。"

谜之声："真的太感谢了！真不愧是听到了我的祈祷的真正勇者。"

塞巴斯强："决定了！阿尔玛门城全体将兵全力动员将你救出！"

谜之声："那么现在就将阿尔玛门移动到伯爵所统治的威亚德大陆上吧。"

塞巴斯强："忘了样，作好心理准备了吗？"

忘了："……嗯……"

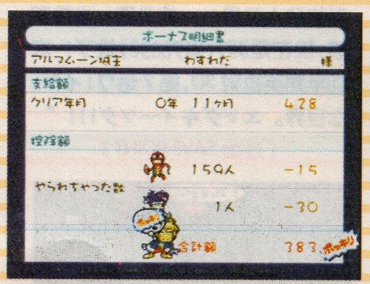
（画面开始剧烈扭曲）

谜之声："已经到了，威亚德伯爵的领地威亚德大陆。"

塞巴斯强："好的！作好全军出击的准备，敌人是驰名这块大陆的名将，所以千万不要大意！目标是伯爵的居城！"

SLG 部分

或者说这一话才是正式战斗的开始吧……敌人比上一话强化不少，除了宙斯和王子之外其他人要轻松取胜的话就得用点力连打



了，不过也不用太用力，稍微打一下就好～跟上一话一样占领了所有的敌城之后就可以对威亚德的本城发动侵攻了！

BOSS 战前剧情

威亚德："你们就是击破了前线的骨架，从异世界来的家伙们吧？"

谜之声："这些人是为了救我而来到这个世界的！"

威亚德："不愧是前王族的王女，在如此状态下还有余力把他们带到这来。"

（转向我军）

威亚德："能够破解骨架的イネマティック确实有两下子，但是我跟他的实力可有着云泥之差，现在就让您们见识一下我的得意必杀技！"

谜之声："小心，伯爵的必杀技非常厉害……"

威亚德（回头）："你少在那里说废话！"

谜之声："他的绝技可以封住你们的行动，千万要小心啊！"

威亚德："算了，知道你们又能怎样，反正是一样是死在我威亚德伯爵的手下的！"

BOSS 战

威亚德伯爵

说句公道话，威亚德伯爵的实力真的很强，而且必杀技还能够将我方的行动封住，造成 N 个回合干挨打的情况。办法就是千万不要拿自己舍不得的武将跟他拼，让带着蛋的大众脸上去玩命好了，一个死了再换第二个，两个完了再上第三个。反正这样的人死了是不会有任何人伤心的（汗……怎么听起来象某知名动画片中的一句台词）……

章后剧情

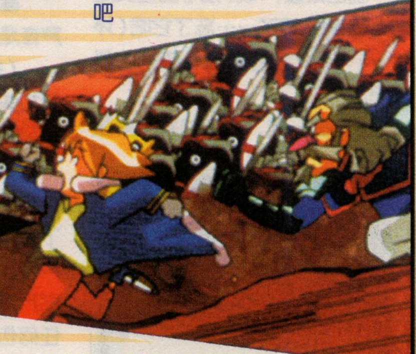
成功打败了威亚德之后，众人来到了那囚禁着谜之声的主人的巨大的水晶下面。

谜之声："实在非常感谢你们对我的信任。"

塞巴斯强："这光子物体的里面应该就是……忘了样，轮到主人公上场了……"

（忘了走前两步，又停住）

忘了："还是不要吧



AHO?

……我有不好的预感……”

塞巴斯强：“既然都已经来到这里了还有什么可犹豫的啊？快点吧！”

（忘了走上前去，水晶散开，从中出现了一……大家自己看吧……）

塞巴斯强：“什？什么？你就是那声音的主人？哎，忘了样，别，别这样，太失礼了……（人家再怎么说也是个女性……）”

声之主人：“没办法，我中了3D军团的诅咒就变成了这个样子



了……”

（塞巴斯强低头拣起一张照片）

塞巴斯强：“这！这，这是？这么漂亮，这么可爱，难道说？？是你本来的？？”

声之主人：“我不知道啊，我失忆啊……不过应该是吧……”

塞巴斯强（小声的）：“忘了样，这时安慰受伤的女性正是英雄的义务。”

忘了：“别伤心了。”

声之主：“真不愧是听到我的祈祷的真的英雄！”

塞巴斯强：“嗯……虽然打败了伯爵，但这里毕竟是敌城，还是先请这位姑娘带我们到安全的场所之后慢慢再聊吧……”

カトリイネ「ようし、全軍に告ぐ！
敵3D大魔神に向け特攻開始ーッ!!」

声之主：“我没有能够回去的地方……”

塞巴斯强：“对，对不起……我忘记你失忆了……可是这样的话……你……”

声之主：“多，多么痛苦的事情啊……象我这样的美女竟要露宿街头……”

塞巴斯强：“没，没有这样的事，那么就让我们的王子带你一起去寻找归宿吧？”

声之主：“哎？真的愿意跟我一起去寻找归宿吗？”

忘了：“……不要……”

塞巴斯强（小声地）：“怎么能这么说？”

塞巴斯强：“当然，帮助无助的女性是骑士的义务！”

声之主：“太好了！真不愧是听到我的祈祷的真的英雄！”

塞巴斯强：“这就没问题了，那么请问姑娘怎么称呼哪？”

声之主（哭泣）：“我被3D军团的诅咒夺去了记忆，所以……”

塞巴斯强：“哎呀，哎呀！都是我不好，是我给忘了。那么我们就叫你阿达西（あだし一小女生的‘我’）吧。”

声之主：“真的……可以吗？”

塞巴斯强：“忘了样，快叫啊！”

忘了：“不要……我觉得好难过啊……”

声之主（哭泣）：“呵呵，我这么丑一定是讨人厌了。”

塞巴斯强：“王子，快啊，不要让温柔的女性流泪啊！”

忘了：“阿·达·西……（呕……）”

声之主：“哇！真不愧是我的王子～那么你如何称呼哪？”

塞巴斯强：“啊，真是失礼啊……竟然忘了自我介绍，我是阿尔玛门城的大臣，塞巴斯强。”

阿达西：“塞巴斯小哥哥（セハスちゃん）？”

塞巴斯强：“汗……不是，是塞巴斯强（セハスチャン）。”

（汗……只是换了下平片而已，其实还真的就是一样啊……）

阿达西：“反正我叫着顺口嘛～这样一来女主角也加入了队伍了。那么紧接着半熟英雄对3D第4话，战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对3D，エッグキィーック!!”

过幕：救出了谜之声的主人之后半熟英雄们继续帮助她寻找归宿，而就在这时却发生了意外事故导致了王子的出击不能。战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对3D，第4话“亀の甲より年の功”。エッグキィーック!!

第4话

“亀の甲より年の功”

（SAVEPOINT）

章前剧情

塞巴斯强：“在这里住得还惯吧？阿达西殿？”

阿达西：“很好，完全满意。”

塞巴斯强：“那么既然已经离开了威亚德大陆来到这块新的大陆就快点派出部队去探索阿达西殿的故乡吧……”

阿达西：“哎？难道说是嫌我讨厌了？”

塞巴斯强：“不是，不是，绝对没有这个意思！”



阿达西：“总之我累了，今天就先休息了吧……”

塞巴斯强：“……也好，那就请您安心地休息，探索的事情交给我和其他人就行了……”

阿达西：“啊，对了！你要跟我约定一件事情！”

塞巴斯强：“啊？什么事？说吧。”

阿达西：“在我洗澡的时候绝对不能有任何人打扰！”

塞巴斯强：“这个当然！”

阿达西：“不过呢……可爱的王子样是个例外～”

（之后发生的事情以动画形式演出，大家慢慢去看吧……总之最后的结果就是王子忘了昏睡不起）

SLG部分

从本话开始以后每一话我方都会受到大小程度上的限制，本话



的限制就是王子忘了不能出击，要换其他人打主力。剧情说是塞巴斯强，但我更推荐宙斯～因为这家伙实在是强得一塌糊涂啊！让他打头阵，其他人跟在后面守城。这便是最强的组合～至于塞巴斯强老爷爷还是在后面搞内政吧～

BOSS战前剧情



フロックコーレム（普）：“侵入者！侵入者！击败骨架和



威亚德的 2D 军团侵入！立即进入迎击态势！”

フロックコーレム（怒）：“变身完了！不能让你们再来破坏 3D 世界的秩序！”

フロックコーレム（哀）：“但是从骨架和威亚德处的情报来看这些人拥有一种未知的召唤能力，一定要小心！”

フロックコーレム（普）：“战斗开始！”

BOSS 战

立体三面巨人：フロックコーレム

BOSS 是一台不断变脸的机器，每回合都要变，其中怒状态下的攻击非常强力，而哀状态下则不会对我方攻击。由此我们可以看出，其实它也不是很强。战斗方法嘛……就跟以往一样，大众脸出击！

章后剧情

塞巴斯强：“难道我们的情报已经被敌方截获了？这样下去可不行，一定要在他们清楚我们的底细之前把阿达西殿送回她的故乡。那



么，现在马上回去，还不知道忘了样怎么样了……”

兵士：“是！”

塞巴斯强：“呜……咳……”

兵士：“怎么了？大臣殿？”

塞巴斯强：“不，没什么，就这样，大家赶快回去吧。”



兵士：“但是……”

塞巴斯强：“好了，好了。这样下去阿尔玛门城太危险了，不要管我快回去吧。”

兵士：“实，明白了，那么我们就先返回了。”

塞巴斯强：“哎……看来我已经老了啊，但是忘了样他还……”

（阿尔玛门城内）

卫兵甲：“大臣殿回来了！”

卫兵乙：“哦，就要到这里了啊！”

阿达西：“好了，王子交给我照顾了，你们快去塞巴斯小弟弟那里吧。”

卫兵甲：“这样好吗？不过，谢谢了。”

卫兵乙：“快点去看大臣殿啊。”



（卫兵下）

阿达西：“终于只剩下我们二人了。这天真无邪的笑容～呵呵呵呵～～～～～～～”

（塞巴斯强来到门外却开不了门）

塞巴斯强：“忘了样，塞巴斯强回来了！”

阿达西：“喊！可恶啊，就差那么一点。”

塞巴斯强：“哎，怎么回事？钥匙哪？”

卫兵：“在阿达西殿那里……”

阿达西：“四面楚歌吗？没办法了，只能等到下次了。”

（塞巴斯强等人破门而入）

卫兵甲：“阿达西殿，王子没事吧？”

卫兵乙：“为什么不开门啊？”

阿达西：“啊……啊，那个……我想让王子安静地休息一下。”

塞巴斯强：“王子现在好点了吗？”

阿达西：“没有，还是那样。”

塞巴斯强：“忘了样，忘了样。”

（塞巴斯强不停哭喊，王子慢慢睁开双眼）

塞巴斯强：“哦？终于醒来了吗？”

忘了：“怎么了？”

塞巴斯强：“哎？（为什么王子说的话这么正常？）”

忘了：“塞巴斯干吗这样一副狼狈相啊？”

塞巴斯强：“您，您是，先，先代吗？”

过幕

为了探索阿达西的故乡而来到波玛活利大陆的半熟英雄及阿尔玛门一行人终于亲眼见到了真正英雄的复活，但是在这之后却……战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对 3D，第 5 话“さらば，半熟英雄”。エッグキィーック!!

第5话

“さらば，半熟英雄”

忘了：“塞巴斯为何这么惊讶啊？”

塞巴斯强：“难道真的是先……不，这确实是忘了样没错啊。”

忘了：“嗯，睡了这么长的时间才醒过来真是对不起。”

塞巴斯：“真的吗？忘了样？”

忘了：“嗯，对不起，塞巴斯，一直以来都太麻烦你了……”

塞巴斯：“没有，没有，您怎么能这么说哪？这完全是我应该做的。（感动……）”

阿达西：“这，这究竟是？”

忘了：“阿达西殿，请您放心，我一定会按照约定将您平安送回故乡的。”



塞巴斯强：“忘了样，您才刚刚好些，请不要勉强。”

忘了：“不，自从来到这异世界以来实在是累坏了塞巴斯了，这次就把阵头的指挥交给我吧！”

卫兵：“那，那是忘了样!!”

塞巴斯强：“这，这是我几十年大臣生涯头一次如此感动啊！忘了样……”

阿达西：“难，难道说我被抛弃了？”

（就这样，归来的半熟英雄与其信赖的同伴们来到了波玛活利大陆的中枢，之后……）

塞巴斯强：“忘了样？没问题吗？在这样的场所放置处点。”

忘了：“这是我针对我方战力匮乏的现状所制定的战术——将敌人的中枢一点突破。”

塞巴斯强：“可，可是这是敌人的中枢啊！”

忘了：“正是因为这样敌人才会因此而分散兵力，我方就看准这个时机将敌人指挥官直接击倒！”

塞巴斯强：“可是，一直以来敌人的指挥官都是相当强力的。”

忘了：“所以，这次就由我亲自来对付敌人的指挥官，可惜的是阿达西殿好象没有什么关于地方指挥官的情报啊。塞巴斯强，城就交给你了。”

塞巴斯强：“但，但是。”



忘了："没有什么可但是的，忘父，祖父都为了守护阿尔玛门献上了自己的生命，我自然也不能例外。"





塞巴斯强："明，明白了，我塞巴斯强也要拿出生命来保护阿尔玛门城及阿达西殿。"

阿达西："（难，难道说真的把我晾在一边了？）一定要回来啊！"

忘了："当然，我可不是去送死的。全军。进入战斗配置，防卫将军与塞巴斯一起守护城池，骑马将军利用机动性将敌人扰乱，特攻将军们就跟在我的后面切开活路。"

塞巴斯强："太，太好了，我的一片苦心终于没有白费……"

阿达西："（这，这样下去可不行！）"

SLG 部分

本话中傻王子终于开窍了，全部能力大幅度上升，而人气更直升100！在这样的条件下还有什么敌人能与之抗衡呢？总体来讲本话的SLG部分相当简单，按照王子讲述的战法不停突破就行了。





BOSS 战前剧情

敌将："不能小瞧啊，竟然能将我军的处点一气突破。实在是不错的策略。但是，妄想复兴卡特利王国的你们在这里只能为我的战绩再添上光辉的一笔。一直以来你们所打倒的敌人不过是最基本的 3D 技术下的产物与我拿马赫利坦大使可不一样！"

BOSS 战

アルデンテ武将：ナマボリタン大使

别听他吹得如何如何响亮，其实实力也并不是很强，我方该怎么打还怎么打，最一般的战术就能将其解决。

章后剧情

拿马赫利坦大使："你就是指挥官吗？"

塞巴斯强："这是我们阿尔玛门城的当主忘了样！"

忘了："告诉我，阿达西的故乡在哪里？"



拿马赫利坦大使："哼，你认为我会那么容易向敌人屈服吗？"

忘了："就算是敌人也好，但我不喜欢无益的杀生。"

拿马赫利坦大使；"我绝对不会领敌人的情的！象我这样历战的武将……决不能在没有打倒敌人的情况下死去！"

塞巴斯强："那你想怎样？"

拿马赫利坦大使："这个秘密我死也不会说的！"

（天花板掉下一块巨石）

忘了："阿达西殿，危险！"

（忘了飞身救下阿达西）

忘了："阿达西殿，没事吧？"

阿达西："没事……（再这样下去绝对不行）"

拿马赫利坦大使："这……难道说时代变了吗？"

塞巴斯："这拿马赫利坦大使的对胜利的执着确实可怕，不过说起来阿达西殿的情报就……"

阿达西："啊，看，看那边！"

（众人转身，阿达西拿起一块铁牌朝王子头上打去）

忘了："干，干什么啊？"

阿达西："（完了，失手了）啊，没，没什么，那是……（那就再来一次！）"

（阿达西接着又是一棒子……这回忘了又变回傻王子了……）

塞巴斯强："什么也没有啊，阿达西殿。啊！忘，忘了样！"

阿达西："呜呜呜呜呜……王子，王子被拿马赫利坦大使暗算了……"

塞巴斯强："忘了样，忘了样！"

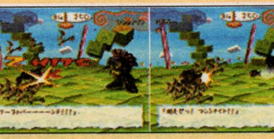
（傻王子爬起来瞪大了双眼，塞巴斯强一看就明白了……）

兵士："难道说，又变回去了吗？"

塞巴斯强："这，怎么会这样？而且好象比以前更糟了……"

阿达西："（嘿嘿～这才是我要的王子）"





声："嗯，只要抓住那个召唤士，让他们使不出召唤魔法我就可以打倒他们拿到水晶了！活活哈哈哈哈……"

过幕：刚刚苏醒的半熟英雄却又离开了我们，而此时的阿尔玛门一行人又因为奇怪的原因而导致了蛋的召唤不能，在这样的状况下我们的英雄要如何应对哪？战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对 3D，第 6 话"大ピンチ，たまこダンスか踊れない"。エッグキイーック!!

第6话

"大ピンチ，たまこダンスか踊れない"

从本章开始弃用人物对话模式转入正常的剧情介绍模式（原因就是太费精力，且占用版面太大），望广大读者谅解……

章前剧情

阿尔玛门城的蛋召唤师南瓜头来到一处温泉休假，就在这时一名奶酪小姐走到了它的旁边……

第二天南瓜头的太太向塞巴斯强哭诉说昨天晚上她丈夫一夜未回，整个阿尔玛门城急得团团转，就在这时敌人前来进攻，阿尔玛门城的人们只能在没有蛋的情况下与敌军作战了……

SLG 部分

因为不能使用蛋所以本话会相当有难度，想想的话，其实这才是对等战，我们以前一直都是在耍赖……不过本话也还是有赖可耍的，那就是使用"切り札"推荐使用"ハリゲーン"把对方阵形吹乱之后一气将指挥官击倒！人员方面多选那些白刃战强力的，如审斯。一点一点向前推进，虽然会有些困难，但克服一下终究还是会胜利的～



BOSS 战部分

本话的 BOSS 是一名为"铁拳大



公"头上写着"FF"字样的怪人。其实关于这家伙的出场问题，部分其他杂志都翻错了，人家可不是想跳槽到"FF"去演出的，而是他完全把本次的"半熟英雄对3D"当成了新一代的"FF"而为自己能够在"FF"中演出高兴呢～接下来这家伙就该发表一系列很长的废话，总体内容就是聊聊SQUARE与ENIX的合并及对本作的展望等等（居然说什么要超过FFⅩ……做梦去吧！）。而趁着他废话这段时间塞巴斯强等人便偷偷把南瓜头救了出来，接下来的BOSS战就又可以使用蛋了（谢天谢地，不然可怎么打啊？）等铁拳充分活动了唇部肌肉之后才会进入正式战斗。但实力方面完全就是个跑龙套的，攻击力低不说还有一个完全没用的即死攻击。运气好的话甚至可以一个人召唤四次蛋便将其摆平！

章后剧情

见南瓜头得救之后她的妻子领着孩子冲上去问寒问暖，在得知南瓜头是因为女人的问题而被敌人抓住之后则又将其痛扁一顿。这情景吓得王子和塞巴斯强在一旁直打哆嗦，而阿达西还问忘了："我的王子，你应该不会这样的吧？"

过幕

顺利将南瓜头救出的忘了，第一次认识了女人的恐怖，但是在这之后才是真正的女人的恐怖。战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对3D，第7话"ブェロモンの恶梦！"エッグキィーック!!

第7话

"ブェロモンの恶梦！"



（ブェロモン意为"荷尔蒙"跟所罗门完全没关系）

章前剧情

移动到新大陆的阿尔玛门一行人正在讨论下一步的作战计划，这时传来了阵阵怪香，使闻到的男性全部陷入了半昏迷状态。只有塞巴斯强大伯与女性不受其影响。阿达西断定这味道是从敌人首领的女将军处传来的，要想解除的话，唯一的办法就是直接将其打败。

SLG部分

够BT的一话，我方因为受到不明荷尔蒙的攻击使除塞巴斯强外的全部男性角色丧失了战斗力。所以本次作战的人物就限定在塞巴斯强与几名女色角色之间了（知道为什么雇佣将军的时候女性比男性贵10元了吧？）。建议以维纳斯



打主力，塞巴斯强断后，其他女性将军辅助，除了不能用强力的宙斯之外其他方面与前几话没啥区别。

BOSS战部分

其实放出奇怪荷尔蒙的就是敌人的首领，女将军——罗柏林（低清晰度）侯爵（长相跟阿达西有一拼）。平平常常得不行的一般BOSS，没特点，就按老办法该怎么打就怎么打吧……

章后剧情

终于解决了荷尔蒙事件，塞巴斯强急急忙忙赶回了阿尔玛门城询问傻王子忘了的情况，看到没有好转之后便哭叹："如果王子有个兄弟就好了。"正说到这里阿达西突然一怔，然后大叫着说她想起来她也有个妹妹来着！

过幕

在罗柏林的荷尔蒙攻击下生存下来的忘了终于了解到了女人的恐怖。而在这之后阿达西的身份也越来越明了，而大家期盼已久的替代其女主角地位的人也即将登场！战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！

第8话

"传说のシスダー—ス！"

章前剧情

阿达西突然想起来自己还有一个妹妹，于是便心急火燎的要去找妹妹，不理众人的劝阻独自跳到城下开始寻妹之旅。

SLG部分

又是有着特殊情况的一话，阿达西不听我方控制自己在地图上游走。不过其实也没什么，因为她不会攻城，敌人也不会去理她。不过当她从所有小城旁边路过一遍之后便会直指地方主城，而遇到敌人主将的时候可以选择是战还是逃（我是选逃了……），之后我方所有部队就都可以直接攻击对方主城了！

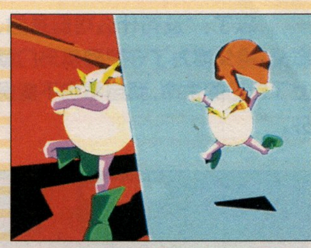
BOSS战部分

BOSS是说英语的双头机器人海林卡（名字意味不明，据说其说英语是因为以前说日语丢了女朋友……），直到现在为止绝对的最强BOSS！即死攻击的命中率高达80%以上，且对人对蛋都有效，大招黄金组合攻击也是威力十足！（我一开始派出4名将军轮番进攻，结果被4次即死打得欲哭无泪……）尤其是那即死实在让人头疼，我是实在没什么好办法，就是S&L多试几遍吧……

章后剧情

王子走向敌将身后的水晶，然后把它打开。从里面出来了一名极其可爱的小姑娘（就是当初从阿达西身上掉落的那张照片上面那个）！她告诉众人她就是阿达西的妹妹原卡特利王国的第2王女卡特利伊奴，而阿达西的原名则是卡特利伊内。当塞巴斯强询问她们的故乡所在的时候，伊奴却伤心的说她们的故乡已经借由3D军团之手被彻底消灭了，听到这里原本丧失记忆的伊内也伤心万分，并下定决心要复兴卡特利王国，而我们的主角自然也要帮人帮到底……

过幕



终于知道了卡特利伊内的真面目的阿尔玛门一行为了帮助两姐妹复兴祖国，终于迎来了与敌人大将军的决战！战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对3D，第9话"决战！3D大将军"

第9话

"决战！3D大将军"

章前剧情

为了复兴卡特利王国，两位王女首先要将伟大的卡特利王国古时传下的遗产复活，为了这一目



的，众人来到了敌人大将军所看守的一片大陆。

SLG部分

前半部分正常攻击就可，当敌人除主城之外的全部城池被我方占领之后将出现特殊事件，卡特利姐妹发动了其王国的最后遗产——飞空艇……然后，我方便移居过去。而敌人则会在地面开出数个传送点，将部队从他处送来此地。要注意每城都留下一员守城将领，以防被敌人偷袭。要注意敌人的主城在环山内，必须乘坐飞空艇





才能到达。

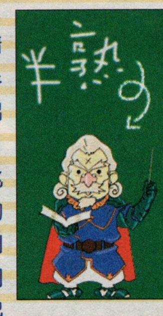
BOSS 战

进入城内之后就是与 3D 海博利哥（高清晰度）大将军的决战。这家伙有相当强劲的必杀技，七星落通常都可打掉我方 300 多点 HP，而那个什么终结了卡利特王国的究极奥义则比七星落还要强上许多，不过好在没有象上话 BOSS 那样变态的即死攻击，虽然攻击力高但也不会是我方车轮战术的对手。

章后剧情

就在众人打败了高清晰度大将军之后，一阵怪笑传入众人耳中。与此同时一座空中堡垒也展现在众人面前……

过幕



击败了高清晰度大将军的半熟英雄面前又出现了新的敌人！那就是驱使着飞空要塞多克伦的 3D 大元帅！穷凶极恶的他向我们的半熟英雄发起了最后的挑战。战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对 3D，第 10 话“辉けくちびる！恋せよ乙女！”

第 10 话 “辉けくちびる！恋せよ乙女！”

章前剧情

为了对抗 3D 大元帅的飞空要塞，伊内决心以飞空艇向其撞去，令其落到地上，然后发起总攻！

SLG 部分

本话一开始我方的主城变为飞空艇卡特利·迪·奥玛尔。这座主城的好处就是可以搭载众多将军高速移动，且不会因地震事件而使城水平下降。借助这一方便条件攻落所有敌方地面城市之后便会发生剧情，然后进攻敌方的飞空要塞。

BOSS 战

铁拳大公自信满满地再次出现在我军面前，自称是 3D 大元帅的直属情报员，一直以来都在监视着半熟英雄与 3D 军团的战斗云云，然后才与我军展开战斗。虽然穿上了马甲又改了名，但白痴就是白痴，怎么样也不会变的……3 种攻击方式一点都不搞笑，反而无聊透顶，且都不具备什么威胁性。打败他应该是轻而易举的事情。

章后剧情

铁拳还不承认自己的失败，这时 3D 大元帅的声音再次出现。说铁拳已经没有用了，并深情的告诉他这个游戏是“半熟英雄对 3D”不是“FF”！接下来他向众人说明原来从故事开始到现在这一切的一切都是在他的掌握之中的，其目的就是要看一下低次元的人在面对高次元的敌人时所采取的应对方案以便让他借鉴来对付即将袭击他们 3D 世界的敌人。但是伊内不愿相信这一切都是假的，便下定决心要与 3D 大元帅一决胜负。

过幕

终于到了与 3D 军团的最后决战，向着拥有究极力量的 3D 大元帅冲击的半熟英雄的命运会怎样哪？战斗吧！半熟英雄，现在是剥开蛋壳的时候了！次回半熟英雄对 3D，第 11 话“半熟英雄对 3D 大魔神！”

第 11 话 “半熟英雄对 3D 大魔神！”

章前剧情

本话的地图是在地方要塞的内部，我方一开始没有任何可供守备及恢复的城池，只能尽快攻下敌人的城池来解决这一问题。当攻下全部的敌城之后左上角的铁门会打开，在里面就是与 3D 大元帅的决战了！

BOSS 战

BOSS 是 3D 大元帅所操控的巨大怪兽，其攻击力达到了至今为止的最高点，在我方武将收回 HP 不多的蛋时玩家一定要诚心向天祷告，不然很有可能被一炮轰飞（笑～）！多多注意其大招，其实……他也不是什么太厉害的角色……

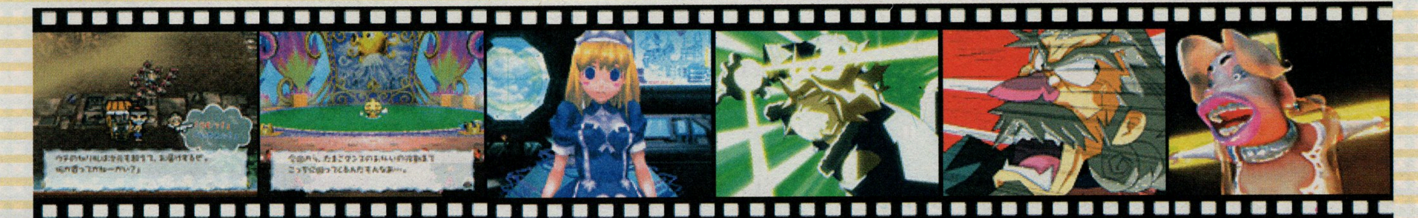


章后剧情

败北之后的 3D 大元帅露了他的本来面目，原来他其实也是个 2D 人物，但却被 3D 技术所吸引不断追求更高的境界导致了精神的暴走。就在这时又出现了更为神秘的人物，而这恐怕就是 3，不 2D 大元帅所说的即将袭击 3D 世界的敌人吧……

游戏接下去还有两章的内容，但是我们的攻略却要在此处收尾了，剩下那最后两章的内容就等待玩者自己在游戏中体会吧……如果什么都写上来的，那游戏的乐趣就会被完全剥夺了啊……





文、编:愚者



Special Stage

期待已久的火爆竞速游戏一头文字 D 终于移植家用机,街机模式(公路最速传说)从手感到画面都进行了大幅强化。而且加入了家用机版本特有的故事模式,其中一些忠实原作的地方也完全再现了,fans 们为世嘉的专业精神感激涕零吧!随着动漫画的超热卖,"竞速王",发动!

头文字 D 秋名 86 的漂移传说!原作技巧忠实再现!那么……

先考驾照

方向键(L3):方向盘
× :油门
□ :刹车
L1 :减档
L2 :打灯
R1 :加档
R2 :变更视角


恭子

公路最速传说~!

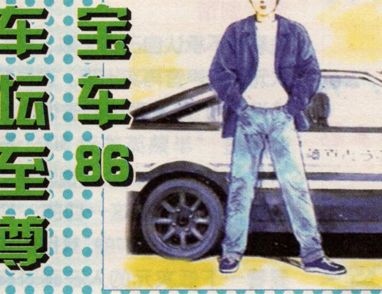
车坛至尊 宝车 86

赛道踩盘

由于本游戏是取材于漫画题材,所以不是性能好的车就能到处称霸。就象漫画中的那样,不同的车对不同的赛道有着不同的性能比,特定的车在适性强的赛道上会得到较大的性能修正。换句话说,我的主场见谁灭谁……







车神不动 谁与争锋




真子\沙雪

TOYOTA
NISSAN
HONDA
MITSUBISHI MOTORS
mazda
SUBARU
SUZUKI

全赛道适性高赛车

妙义:SKYLINE GT-R V spec II[BNR32]
碓冰:SILEIGHTY [RPS13] 180SX TYPE X [RPS13]
秋名:Cappuccino[EA11R]
赤城:RX-7 Type R
[FD3S RX-7 SPIRIT R Type A[FD3S]]
八方原:INTEGRA TYPE R[DC2]
伊吕坡:INTEGRA TYPE R[DC2]

車技皆伝

1. 漂移

出自原作的经典术语,意为在转弯时更加自由灵活。有些类似其他赛车游戏的甩尾,但在本作中可以利用惯性发动惯性漂移。就是连续的发卡弯不要一直按着油门硬漂移,由于车子的转向已经发生偏移,默认的归位方向为转向方向的正位而不是赛道正方向,很容易导致擦碰。那不妨试试在连续转弯时放开油门,利用惯性进行漂移。成功的话车会像灵蛇一般滑动。

2. out-in-out

"直角内切",就是在连续转弯时使车头方向总保持在弯弧度的切线上,这样车子在出弯时尽量减少了速度损失,延切线并不用校正方向总能以最小时间恢复到最大速度。

3. "刮沟"

密技中的密技,在原作中藤原拓海为了在急速转弯时车身不被离心力甩出去,机缘巧合下内侧车轮掉下了排水沟里,就这样他用车轮卡住排水沟,保持最大速度冲过 U 形弯。在本作中,赤城和秋名的赛道也可以再现这精彩的一幕。

4. "飞车跳崖"

也是原作中让 fans 津津乐道的经典一幕,这其实称不上是技巧,完全是在拼命!在伊吕坡上,在中段的发卡弯连续落差处能直飞到对角线另一端,这样可从非指示路线超一段近路。

5. "并排漂移"

高桥兄弟的绝技,在过弯时可以平行漂移。令人瞠目的同步率,对对手也有攻击性。

6. "暗夜攻击"

拓海除了机关枪换档法外又一高超的秘技,即在黑夜中关掉车灯,凭着熟练的感觉攻击对手。





Stage1:买辆 86 吧! S RANK:没有洒过水

赛道:秋名上坡道 过关条件:在到达第 2 个目标前不要把水洒光。

本关要点:本关的时间足够,控制车速不用太快,转弯过猛也会洒水,撞了就更得不偿失了。

Stage2:买辆 86 吧 2! S RANK:2 分 58 秒内完成

赛道: 秋名下坡道 过关条件:3 分 40 秒内到达山下的停车场。

本关要点:本关的时间依然足够,而且没有了水杯。体会一下发卡弯吧。

Stage3:究极的豆腐漂移 S RANK:14 秒内甩启介 40M 以上

赛道:秋名下坡道 过关条件:2 分钟内追上对手,并甩开对手 40 米以上

本关要点:启介的 FD,在直线性能上有压倒性的优势,所以只能指望在弯道超他。在第一圈如果没有落他 50 米以上,在后半程他加速后就会很吃力。

Stage4:DOG FIGHT S RANK:超越启介并 90 秒内过关

赛道:秋名下坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:由于 86 性能不如对手好,所以一旦被超车是不可能追回的。注意在五连的发卡弯速度不要低于 120KM/H,不然甩对手没有 100M 也是会被赶上的。

Stage5:池谷的贵重体验 S RANK:42 秒内加满紧张度

赛道:秋名下坡道 过关条件:令对手的紧张度爆满

本关要点: 本关只要多做漂移等精彩动作就会令池谷



前辈的紧张度上升。值得一提的是,在池谷前方他能看见的直道上画龙阻止他前进也是会令他紧张的。

Stage6:混账老爸,还我 86 S RANK:超越健二并在 3 分 20 秒内过关

赛道:秋名上坡道 过关条件:在 3 分 40 秒内到达终点

本关要点:健二的 180SX 实力并不很强,难的倒是由于视程造成的对弯度的误判断。

Stage7:界限战斗 S RANK:2 分 37 秒战胜中里(对手有可能投降)

赛道:秋名下坡道 过关条件:比对手先到达终点



本关要点:中里毅的 GTR-32 的技术和性能都在我方之上,但是由于是四轮驱动的关系,在转弯时并不能做出恰当的漂移动作,所以利用弯路发动反击吧。

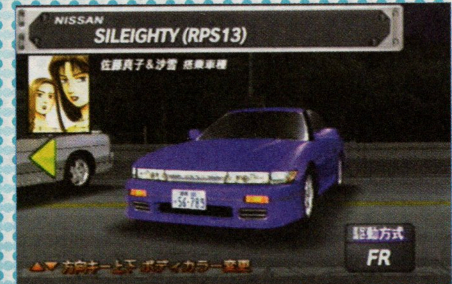
Stage8: 疯狂的死亡游戏 S RANK:2 分 59 秒战胜慎吾

赛道:秋名下坡道 过关条件:在特殊条件下赢得胜利

本关要点:由于右手被胶带绑在方向盘上,所以转弯时会很别扭。这就要熟练运用惯性漂移。

Stage9:擦处火花的交叉线 S RANK:超越凉介并在 3 分 08 秒内过关

赛道:秋名下坡道 过关条件:比对手先到达终点



本关要点:本赛道的 BOSS 战,高桥没有任何明显弱点,路面不熟全程下来有可能被甩开 200 米以上。所以对路段的熟悉是唯一的胜算。

Stage10: 热风!! 激走!! 碓冰山道 S RANK:超越她们并在 3 分 09 秒内过关

赛道:碓冰下坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:对于女性的真子和沙雪,其实力远远不及高桥,只是这关山路较狭窄,对角的 S 弯要比平时提前打轮。

Stage11:感受雨中竞速的恐怖 S RANK:1 分 35 秒甩贤太 200M 以上

赛道:妙义下坡道 过关条件:甩开对手 200 米以上

本关要点:中村的实力实在是不值一提,但注意雨中转弯由于地面的摩擦力减小相对会加大离心力, 使车身外抛。在过弯处损失速度也是没有胜算的。

Stage12: 高技术 VS 超技术 S RANK:超越清次并在 3 分 08 秒内过关

赛道:秋名下坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:皇帝队的清次在开始会观察你的实力,到后半程会突然加速。如果在开始没有甩开他的话很快就会被超过。

Stage13: 拓海,还是由你驾驶更好!! S RANK:26 秒内超越情侣车并使好感度加满

赛道:赤城下坡道 过关条件:使夏树的好感度爆满并超车到达终点

本关要点:夏树的好感度提升非常容易,加速拐弯和碰撞对手都可以。只要跟住了一定能在终点前超过。

Stage14:玉石俱焚的火爆战斗 S RANK:不超过京一 100M 以上并在 1 分 25 秒内令引擎过热

赛道:赤城下坡道 过关条件:不可被对手甩开 100M 以上

本关要点:本关道路较宽,可尝试加速过弯。在前半赛程能超京一多少就超多少(不考虑 S 级情况下),后半程尽力维持就行了。

Stage15: 封印解放 S RANK:3 分 09 秒内过关

赛道:秋名下坡道 过关条件:3 分 30 秒内到达终点

本关要点:虽然换了新引擎,但转速表没有更新所以不要相信指针的速度,车子会比平时的时速还慢,这是要注意到的。

Stage16:觉醒的预感 S RANK:总时间在 10 分 19 秒内过关

赛道:正丸　　过关条件:第一回合不被落下 100M,第二回合不被超车,第三回合比对手先到终点

本关要点:难度中上等,只要耐心就不难通过,不过有



超攻略道场



一个回合失败就会前功尽弃。赛道较窄需注意。

Stage17:挑战!!伊吕坡 S RANK:不被京一超越并在2分47秒内过关

赛道:伊吕坡下坡道 过关条件:不被超车先到达终点

本关要点:京一的主场,他转弯时不会减速,连续的发卡弯一定要用惯性漂移才有胜算。

Stage18:隐藏的内线 S RANK:超越对手在2分59秒内过关

赛道:伊吕坡下坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:前一段时间要抓紧赶路,对方在发卡弯会发生和原著一样的的"飞车跳崖"事件,既然人家命都拚上了超了一大段近路,那我们也没什麽话可说了,超密技!苯鸟先飞……

Stage19:飞火般的无争议纪录 S RANK:3分07秒内过关



赛道:秋名下坡道 过关条件:3分15秒内到达终点

本关要点:本关没有对手,而且对于秋名下坡道也算有了了解,不过时间较苛刻,稍微磕碰就有可能来不及。

Stage20:宿敌们的前夜祭 S RANK:不被中里超车并在2分05秒内过关

赛道:秋名上坡道 过关条件:不被对手超车到达终点

本关要点:由于是从秋名上坡路的第二段开始,所以没有5连的发卡弯。启介的FD转向力不足并没有显露出来,中里的转向较稳定一定要在直道上决出胜负。

Stage21:尊严的冲突 S RANK:在最后超车并在2分50秒内完成

赛道:妙义上坡道 过关条件:在到达第三目标前不能超车,在最后超车取胜。

本关要点:本关的地形对中里的车较有利,在直线几乎占不到什麽便宜。不能被中里甩出视线外,否则只靠最后的S弯不可能超他。要注意的是中里在最后会把你引向对他有利的赛道,千万不要受骗。如果可能的话,最好在这之前能超他……

Stage22:前哨战 S RANK:超越清次并在2分34秒内过关

赛道:赤城上坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:高桥兄弟对皇帝队的清次,启介的FD在赤城赛道会有性能追加,在大弯时能使出原作中的并排漂移。

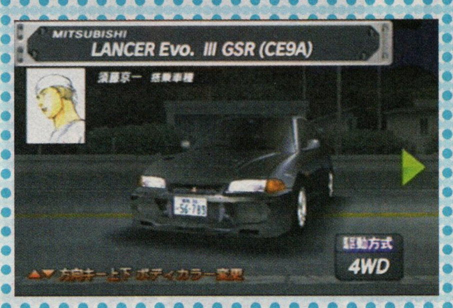
Stage23:冲出恐怖的突破口 S RANK:2分25秒内过关

赛道:赤城下坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:京一的能力即使是有性能追加的启介也会感到吃力。不过弯道启介的车还是比较赖的,每一个弯道都可以满速过弯,加在一起几乎能占5-6秒的便宜,不过有一个弯失手了,

就没有希望了。

Stage24:FD危机一发 S RANK:不让秋山超过并在1分12秒以内过关



赛道:赤城下坡道 过关条件:不被对手超车先到达终点

本关要点:本关路程相对较短,只在第二三路段进行。秋山的86能力一般,启介的性能追加会锦上添花。

Stage25:是谁疯了 S RANK:1分45秒以内甩开对手150M以上

赛道:红叶线下坡道 过关条件:甩对手150M以上

本关要点:几乎没有死弯,路面也较宽,要熟悉一下新赛道的地形。看着容易,其实想甩撤150M不会"直角内切"也是有难度的。

Stage26:全力登山 S RANK:2分47秒内过关

赛道:红叶线上坡道 过关条件:比对手先到达终点。

本关要点:此次地形对FD极其不利,而川井却好像对众多的弯道了如指掌(后半段在弯中都能提速)。如果在开始的直路没有较大的优势,那后半程也不用跑了。



Stage27:不能回头 S RANK:不被大辉超过并以2分16秒内过关

赛道:盐那下坡道 过关条件:不被对手超车到达终点。

本关要点:本关凉介会指示拓海的86不能用涡轮最后的2000转,也就是不能超过9000转以上,这样时速会下降10KM/H。不过路面较好走,大辉的能力还不是超强,只要坚持不被超车就能过关。

Stage28:发力吧拓海 S RANK:2分20秒内过关

赛道:盐那下坡道 过关条件:随着轮胎损坏值的下降比对手先到达终点。

本关要点:在最后赛段随着轮胎的损坏转弯会很困难,所以只有在开始阶段有较大的优势才有指望在最后不被追上。

Stage29:使用FF TROBULE的男人 S RANK:超越酒井并在2分37秒内过关

赛道:盐那上坡道 过关条件:比对手先到达终点

本关要点:酒井的瞬间加速度真是可怕,如果前半程追不上的话基本上是没戏了,唯一的胜算还是对赛道的熟悉。

Stage30:BLIND ATTACK S RANK:总时间在4分内过关

赛道:八方原 过关条件:1.不被对手甩100M以



上 2.发动暗夜攻击击败对手

本关要点:对手是职业车手智幸,其实力真不是盖的,拓海的86前半部分尽量跟住对手吧,后半部分形成追尾就会自动关上前灯发生原著中经典的暗夜攻击(BLIND ATTACK)。

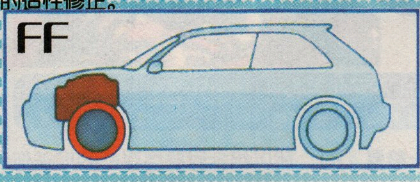
Stage31:恶梦的MACHINE S RANK:在2分49秒内过关

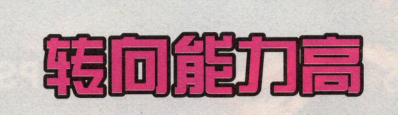
赛道:秋名下坡道 过关条件:比对手先到达终点。

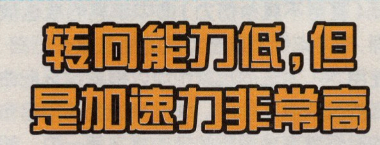
本关要点:隐藏关!!! 面对拓海的老爸,恐怖已经不足以形容他的强大了。他开始会让100M然后会以超速度追赶,在本关如果不能极其熟练的使出惯性漂移,最后被倒超100M以上,作者见得多了。没什麽好说的,量力而为别跟自己较劲,NO LUCKY OR NO WAY……

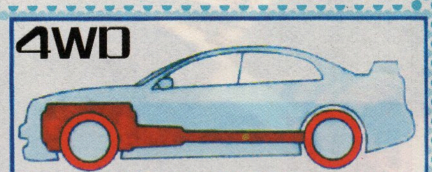
驱动方式一览：

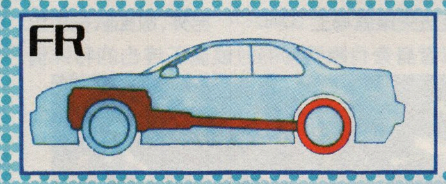
同的车种，其驱动方式也有着一定的分别。游戏中登场的驱动方式可分为4种，分别是前轮驱动的FF,后轮驱动的FR和MR,以及四轮驱动的4WD。FF和4WD主要靠进弯时减速，出弯时可加速冲出来取得优势。而FR和MR主要靠灵活的转向能力及漂移的幅度来取得优势。下山的场合FR和MR较有利，上山的场合则是FF和4WD较有利。所以没有任何车种是全赛道制霸，有的只是赛道对车种的适性修正。

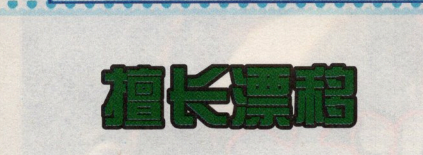




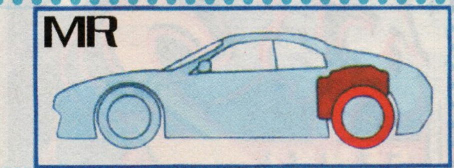








速度能力一般，转向能力高，但漂移中容易失控，需要一定的技术



"最速传说"的全赛道一览



真妙义



盐那



八方原



正丸



伊吕坡



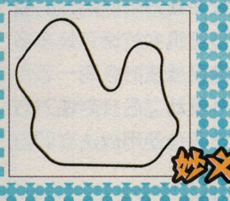
红叶线



赤城



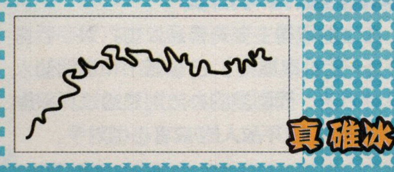
秋名



妙义



碓冰



真碓冰

隐藏BGM取得条件

在故事模式完成特定的关会得到隐藏的BGM歌曲

秋名之86篇

Stage2：space boy
Stage2：no one sleep in Tokyo
Stage6：remember me
Stage7：back on the rooks
Stage8：don't stand so closed
Stage13：white light
Stage14：save me
Stage15：burning desire
Stage16：get me power
Stage17：mikado
Stage18：crazy for love
Stage19：stay

赤城红蝎子篇

Stage21：100
Stage23：don't you(forget about my love)
Stage24：west and buy

Project D篇

Stage25：crazy for you love
Stage26：I need your love
Stage27：heartbeat
Stage28：station to station
Stage29：big in Japan

池谷前辈的车种介绍

故事模式特定的关取得B级评价就能得到新车种情报

秋名之86篇

初始：TRUENO GT-APEX(AE86)
Stage1：IMPREZA WRX STI VERSION(GC8)
Stage2：LEVIN SR(AE85)
Stage3：S2000（API）
Stage4：RX-7 TYPE R（FD3S）
Stage5：SILVIA K's(S13)
Stage6：180 SX TYPE X(RPS13)
Stage7：SKY LINE GT-R V.SPEC(BNR32)
Stage8：CIVIC SIR(EG6)
Stage9：RX-7(FC3S)
Stage10：SIL EIGHTY(RPS13)
Stage11：Q's SILVIA(S14)
Stage12：LANCER EVO IV(CN94)
Stage13：SILVIA K's AERO(S14)
Stage14：不定
Stage15：不定
Stage16：LEVIN GT-APEX(AE86)
Stage17：不定
Stage18：MR2 G-LIMITED(SW20)
Stage19：不定

赤城红蝎子篇

Stage20：MR-S S EDITION (ZZW30)
Stage21：不定
Stage22：不定
Stage23：不定
Stage24：SILVIA SPEC-R (S15)

Project D篇

Stage25：ROADSTER SPECIAL(NA6C)
Stage26：SKYLINE GT-R V SPECII(BNR34)
Stage27：ROADSTER RS (NB8C)
Stage28：不定
Stage29：不定
Stage30：不定

文、编：热血骷髅兵



PS2	发售日：2003年6月26日	类型：SLG	1~2人
	厂商：KOEI	媒体：DVD	记忆容量：197KB

在介绍流程之前。首先，让我们来熟悉一下游戏的系统

连击与连环

本次的三国志战记2在前作原有的连环系统基础上又加入了全新的连击系统，这使得战法的连协有了更进一步的发展，而前作中十连的限界也因此而改成了十六连击。为了让初次接触的玩家能够更快更轻松的进入游戏，下面提供一点心得，仅供大家参考。

连击战法的发动

所谓连击战法就是让一名武将连续使用多种战法，说白了就是连续用战法攻击。使用的方法是在军师行动时选择"连击指令"之后处于军师身边一定范围之内（此范围与军师的智力成正比，智力越高的军师范围也越大）的我方武将就可以于其行动时发动"连击战法"。但要注意，其间不能遭受对方武将的普通攻击（必须是武将的普通攻击，建筑物的普通攻击和武将的战法攻击都不行），否则该武将的连击模式即会被打消。轮到该武将行动时，无论用不用连击战法，行动过后连击模式都会取消，想要下次行动再次使用连击的话就要军师再一次使用"连击指令"。

连击战法的组合

一般来讲，各种战法在形成连击时都有其相对固定的组合顺序，原则就是上一战法的使用效果要尽量构成下一战法的发动条件，比如敌部队在版边或者身后有障碍的时候可以先威压再追击之后再接其他，对手不在版边或身后没有障碍物的时候就可以先威压再乱射，再速射再接其它。具体如何实践就要看玩家对各战



法性能的把握及悟性了。这里给出部分战法的性能介绍，让大家提前心里有个数。（见最后附表）

个人心得

连击的上一击除了可以形成下一击的使用条件之外。还会增加下一击的攻击力及命中率（一般是5%），所以组合时要尽可能的把杀伤力低（甚至不具杀伤力）命中率高的战法放在前面，命中率低及攻击力高的战法放在后面，如果使用S&L大法的玩家也可以根据情况把命中率低的战法放在前面。举例来说我在用吕布势力的时候就喜欢把陷阵突击排在第一位，如果战法失策就马上LOAD……另外，敌部队在版边或者身旁有障碍物的时候属于连击的特殊情



况，这时原本一些本来无法形成连续的战法也可以顺利连续。如强行突破接单骑驱（敌在版边）或侧面攻击接突击（敌正面有障碍物）。

连索战法

除了连击之外继承自前作的连索系统也作了很大的改动，发动条件是一名武将使用完战法之后所造成的效果正好是另一名武将设定中战法的发动条件，这一点与连击相同。连索可以配合连击来使用，也就是第一名武将连击之后，第二，三名武将顺序发动连索（二三名以后的武将无法连击，否则没发法玩了……），连索的最大好处是参与连索的每名武将都会获得同样的武功值（经验值），且是另外附加而非平均分配，并且一旦将敌部队致命我方所使用过的战法将全部回复。所以一旦有机会的话还是多多使用吧～此外，军师在使用战法时会有一项特殊的"连环"指令，此指令发动之后会封住对方一回合行动，一旦有我方角色使用战法立即自行发动连索。

战法的取得与回复

最后，战法的取得主要有普通攻击打对手后背（战场上一定机率取得），占领城市和访问仙人庵等几种方法，而回复的办法则是通过兵粮库保护好自己的，破坏敌人的或者击倒对手。

三國志戰記2
SANGOKUSHI SENKI 2

吕布篇简要流程

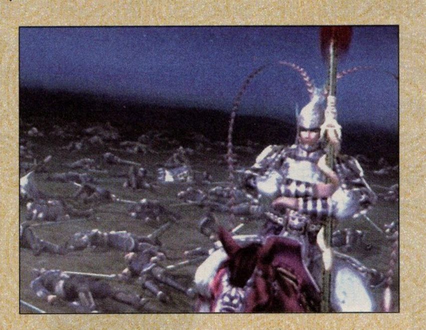
引子

东汉末年，黄巾作乱，群雄割据。西凉刺史董卓占据洛阳，挟持天子，大行无道。司徒王允以美人计笼络卓将吕布杀卓。西凉兵乱，李傕，郭汜又杀允趋布。最后，一代英雄的曹孟德又轸平李，郭，迁天子都许。

第一话

武神降临

徐州牧陶谦谋反，欲立一村夫为帝倒反大汉。汉丞相曹操亲率大军征讨。就在曹军主力离开不久之时，一支西凉骑兵队便乘虚杀入了兖州……



在无数的士兵尸体群中一匹赤红如火的烈马立于其上，马上之人头扎双股雉鸡绫，怀抱方天画戟挡在荀彧军面前。马上之人自报家名道："吾名吕布吕奉先，勇武之力天下无双，汝等鼠辈不要命的快快上来送死！"

吕布篇的第一话，我方四人分别是吕布，高顺，张辽，陈宫。敌方是荀彧，李典，于禁，乐进。胜利条件是敌全部队击破，败北条件是吕布被击破或超过 20 回合。主要目的是练习连击系统。让陈宫在后面使用连击指令，吕布，高顺，张辽三人一般都可以一人连死对方一支军队。

吕布成功夺取兖州之后，曹操急忙向接管了徐州的刘备提出停战，亲率大军回师逆击。

第二话

兖州突破

得知曹操回师的吕布决定全力迎击，但军师陈宫却劝说吕布放弃兖州投奔徐州的刘备。吕布最初并不愿意接受，但充分权衡利弊之后还是采纳了陈宫的进言。

本章开始有了战略部分，在地图界面中，可以编辑军团，密侦，以及为武将更换装备中的战法道具及兵科，同时应该多多的进行都市访问，经常会收到意想不到的效果。本章战略目的是两回合内攻破位于定陶的曹操军。将"新加入"的魏续，宋宪，候成等人遍入军团，全力进攻便是。

本战的胜利条件是曹操击破，而败北条件则是吕布击破。相对比较有难度的一战，敌人又多又强，实在不行的话就把目标锁定在曹操一人身上，吕布或高顺的一套连击应该就可以将其击败。

顺利到达徐州之后刘备假惺惺的接待了吕布，并非常不舍得的将徐州最小的城池"小沛"交给吕布，这使得吕布非常气愤，于是便与陈宫商定夺取整个徐州的计划……



第三话

徐州略夺战

刘备为了早日实现自己称帝封禅的野心留下张飞把守徐州，自己继续向西攻伐。留守的张飞整日喝酒闹事，陈宫见此良机便劝说飞将吕布趁机夺取徐州，对吕布而言所谓的道义之类的东西完全没有任何意义，他所要的不过是一个能够充分展示自己武力的舞台……

目标是下邳的张飞军，但要注意本抛地不能丢，可以让高顺带领一支部队先攻击合城的敌军，然后再合兵一处攻打下邳，要不然就用一个比较赖但以后却经常用得到的方法，拿一名多余的武将组成一支部队，攻击另一城的敌军，进入战场就撤退，这样敌人就不可能有机会攻击你的根据地了……

本关的战场在我军面前有着一大片杂草（森地形），这种东西对吕布军团来说简直是天敌，因为它们会大幅度降低骑兵的移动力，同时也是对方步兵发挥威力的绝好地形，而偏偏本关的褒赏条件又是 7 回合消灭敌方所有部队，说起来实在是难……唯一的办法就是……多试几次吧……另外还有，最好在战斗结束之前中断存盘一下，因为下面马上就有分支……

胜利之后，厚颜无耻的刘备见丢了立命之所便又投奔了几天前的敌人曹操，曹操倒对他非常信任，先是加官进爵又委其重任令其征讨伪帝袁术，而刘备带兵刚走出几里路就翻了他那张猴脸……

之后，吕布接到了曹操的书信，邀请其一同讨伐伪帝袁术，此时可以选择是否同意其要求，如果不同意的话将会进入史实的白门楼之死或者虚构的汝南会战剧情，并且吕布的女儿吕玲绮也会参战，而如果同意的话则会进入完全虚构的武神回天剧情。下面以史实路线为 A，虚构路线为 B 按顺序向大家介绍，首先是改编自史实的白门楼剧情。



第四话 A

二将捕缚战

刘备和袁术军的纪灵在下邳旁边对垒，这意思很明确，无论哪方胜了都会顺便攻入下邳。为了不让俩小人的阴谋得逞，飞将军决定将此二人抓来自己的帐前！而他的女儿吕玲绮也向父亲请命出阵。

胜利条件是规定回合内分别击破刘备与纪灵军，先打刘备的话会因为损失太大而无法再打纪灵，先打纪灵的话，刘备则会趁虚而入袭取下邳……我的选择是用前面说过的赖招牵制住刘备，然后先打纪灵，等回过身来再攻击刘备。

对纪灵战

相对较为简单，在我方战力充足的情况下可以从容破敌（毕竟袁术军没啥猛人……），要注意的便是将损失缩小到最小限，以备下一战对付刘备。

对刘备战

比较困难，对方的阵营中已经有了关张赵，且其它人的后方援助也非常叫人头疼，没什么好方法就是硬拼吧，毕竟我方也没有一个软脚虾。但要千万注意不能让关张赵三人发动连击，否则后果不堪设想……应该抢先让吕布或者高顺将其一套连死～

成功捕获了刘备和纪灵的吕布将二人带到





帐前，劝其和解，但二人却死活不肯。于是吕布命张辽取来方天画戟立于辕门，并与二人约定如果一箭射中画戟的小枝就是天意让二人停战，如果射不中那么就随他们便。纪灵撇着嘴来了一句："这么远的距离你要能射中，你说怎样就怎样。"刘备则一声不吭心里想着："牛吹出去了，呆会看你怎么丢人吧。"只见飞将抬手拉弓朝着画戟嗖的一箭射去，伴随着"咔"的一声之后画戟的小枝整齐的碎裂！纪灵张大了嘴惊叫："这！这不可能。"吕布则充满自信的说道："在我吕布天下无双的武艺之前，没有任何事情是不可能的！我的武艺已经超越了一切道理！"

二人只得愿赌服输，各自撤去了兵马。



第五话 A

刚刚闲下几天的刘备终于又呆不住了，得得瑟瑟的带着他那些现世宝再次向飞将挑战。对此反复小人还有什么可说的哪？（虽然吕布也反复，但性质完全不同，吕布只是随心所欲，而刘备则是真的见利忘义……）不把他消灭还等什么？

本关的战场是徐州，目标是攻破刘备所在的小沛，此时的刘备军的战力早已跟不上突飞猛进的吕布军了，关张赵虽然号称万人敌，但在战场上装备了鬼神疾趋的陷阵营高顺甚至可以不费一兵将三人同时击破（一齐突击，陷阵突击，突击，一齐攻击，鬼神疾趋，单骑趋），可以说到了这个时候吕布军已经没有对手了……差点忘了说，最后要存盘，因为又有分支……

败阵之后的刘备又投奔了曹操，好心的阿瞒不计前嫌再次收留了他，并且为了帮他夺回徐州亲自率领大军向吕布攻来……

此时出现选项，选择是坚守下邳还是主动迎击。前者将进入史实的白门楼之死，而后者则会进入汝南会战。而无论是哪一个都将是 A 路线的最终话了……



第六话 A1

下邳笼城战

权衡之后，吕布认为好不容易到手的下邳城不能再失去了，于是决定进行笼城战。

本话的胜利条件是击破驻扎在合城的郭嘉军，正如上面所说此时的吕布军几近无敌，击破曹操军易如反掌，但是剧情安排这就是吕布的最期了。

吕布虽然取得了战场的胜利，但此时的下邳城已经被曹操设计攻落，城中的兵将除了陈宫，高顺以身殉死之外其余人都投降了曹操，面对这一景象吕布只是淡淡的留下一句："愿意投降的就去好了，我吕布却是要决心战斗到最后一刻的。"之后单骑冲入了敌军……



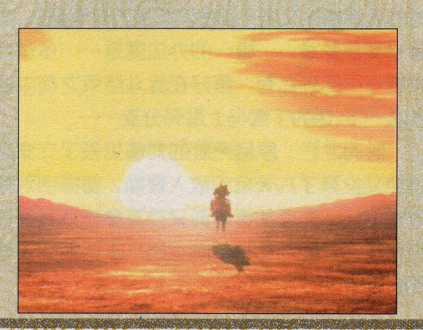
第六话 A2

汝南会战

对于骑兵军团来说最好的战场便是开阔地，考虑到这一点，吕布决定亲率全军迎击攻来的曹操大军。

战场是汝南的开阔地，目标是击破前方的敌军。还是那句话此时的吕布军是无敌的……虽然击破了正面的部队，但双方兵力终究相差太大，苦战中吕布身旁的将领先后倒下，最后突出重围的只剩下吕布，玲绮，张辽三骑。为了阻止身后的追兵，张疗独自杀向敌阵。而吕布带着玲绮在落日的余辉下向天和张辽发誓一定会再回到这里的……

A 路线完结



通关之后的评价一般会是陈宫，而如果是经由汝南会战结束的话则会追加刘备的外传篇。下面介绍 B 路线

第四话 B

袁术讨伐战

看着袁术又是称帝又是造天命的估计离完蛋不远了。既然这样，跟他继续保持友好关系也实在没什么必要，于是吕布同意了曹操的同盟要求，发兵讨伐伪帝袁术。

本话的地图非常大，胜利条件是六回合之内击败宛的袁术军，中间会有纪灵雷薄等人沿途挡路，最好是作成两支军团，让高顺带领一军与吕布异路进发。顺利的话四回合之内就能打到宛城之前。

攻破了宛之后的吕布军还没来的急庆祝后就传来消息，原来曹操撕毁了盟约趁吕布不在的时候打下了徐州。这时刘备站了出来，劝说吕布下荆州去投奔他的亲戚刘表（其实他想的是顺势接管宛，然后等吕布到了刘表处之后再让刘表出卖吕布）。陈宫清楚的看出了刘表想暗害吕布的意思并将此情告知飞将。愤怒的吕布一刀斩了刘表之后便占据了荆州。

第五话 B

宛急袭



吕布夺取荆州之后，刘备竟然又厚颜无耻的调动大军讨伐吕布。而此时的吕布还以为刘备完全不知情，还想当面告诉他是刘表先背叛他的……

本话的胜利条件是攻落刘备盘踞的宛，同时也要考虑到北方的曹操军，为了防止曹操军攻来，还是多派骚扰部队吧……

打败刘备之后，吕布说出了事情的原委，大耳贼假装自己完全不知情况，听完之后便说："这样啊……那我其实还真是不知道啊……这么说来的话确实错怪了将军。为了报答将军，我等三兄弟愿为将军迁马缀蹬（汗……那时好象还没蹬哪……），请让我二弟关羽把守荆州，我和三弟张飞随您一同往北方讨伐曹操吧……"耿直的吕布完全没有怀疑的接受了这一提议……（之后刘备等人加入，但只能使用一章）

第六话

许昌袭击



借着曹操在北方与袁绍作战的机会，吕布和刘备整合大军向曹操的根城许昌进发。

把守许昌的虎卫军典韦虽然勇猛异常，但怎会是飞将军吕布的对手。要注意本次作战是城内战斗，所以只能从固定的口进入，最好能够一拥而上全面打击，否则的话损失会较为巨大。

占领许昌之后，按照刘备的意思吕布继续拥立献帝，并留下刘备等人防守，自己则再次率领军队向北讨伐曹操。

第七话

河北侵攻战



把后方交给刘备的吕布继续向北进军，执意要与曹操一决死战。

本话显示的胜利条件是攻落曹操本军，但只要击破其前卫部队，吕布就会得到消息说在许昌的刘备又犯病了……居然怂恿献帝发出了讨吕檄文。到此，吕布算是彻底认清了这个叫刘备的“君子”的真面目，马上与曹操休战回师许昌。

第八话

宫廷乱入

胜利条件是攻落张飞把守的许昌，同样是城内战，共有三个口可攻入部队，建议吕布，高顺，张辽一人一口，进去之后就利用连击把敌人来个围追堵截。





攻下许昌之后的吕布满城搜寻刘备，后来听人说原来这家伙竟然搬到皇宫里去享福了。愤怒的吕布提着方天画戟冲入了皇宫。两人见到之后，刘备竟然大言不惭的问起吕布：“吕布，你知道这是什么地方吗？”（这不是贼喊捉贼是什么？要是我是吕布的话就说：“我不知道，不过你好象非常清楚啊……”）此时的吕布早已不愿意搭理这小丑，一戟将他打飞出去便径自进入内殿去找献帝了……而刘备这家伙倒也知趣，起来拍拍屁股便下荆州找关羽去了……此时的中原已经完全落入吕布之手。

第九话

曹操追讨战

如果说三国中最强的一对夙敌的话，那便是曹操和吕布了。一个是有着无双的统率力而另一个则有着绝世的武力……为了最后了结这一宿命，吕布撇下一边耍猴的刘备不管，调集全部兵力再次向北方进发，准备与这宿命中的对手一决死战。

目标是邺城，与 A 路线的后几话一样，此时



的吕布军已经无敌，不管是什么样的对手挡在面前都能一击讨灭，不用顾及其它全力向前进就是了。

正在吕布军连战连捷，就要攻落邺城之时，后方传来消息，原来曹操抄小路已经攻入了许昌，而献帝更是干脆直接的开城迎接曹操的归来。这一变故使得整个天下的形势及原本占尽优势的吕布军一下被打入了万劫不复的深渊。但是相信自己武力没有不可能的吕布还是决定……

第十话

武神回天

面对着数倍甚至数十倍并从各个方向杀来的敌军，飞将军没有露出一点点的惧色，他所要的就是一场足够展示其武力的轰轰烈烈的决战！

最终最后的决战，光是听听名字就能知道其惨烈程度。迎接吕布军的是在延津的连续三场的战斗，虽然对此时的吕布军来讲这种程度的敌人只能算是杂鱼，但……还是那句话：剧情需要。



连续击破敌军数次的飞将军最终也未能凭借其绝世的武力改变这其实已经决定了的结局，看着那些曾经无数次出生入死的战友相继倒下，一向刚武的吕布也动了恻隐之心。为了不再拖累众人，吕布只身冲入了敌军阵地，左冲右突，但……无数支箭羽最终结束了这位武神光辉灿烂的生命。

最后，飞将军把方天画戟高高举起，在火红



的赤兔马上向着天空咆哮道：“天啊，原来连你也惧怕我吕布的武力啊！”

后记：因为据说本代的副标题便是吕布传于是所以率先攻略了吕布的故事，打过之后确实有了这种感觉，因为吕布的强悍实在是太夸张了。另外关于本攻略中对刘备的描写，纯属我的个人好恶，其实大家可以回去好好看看《三国志》真

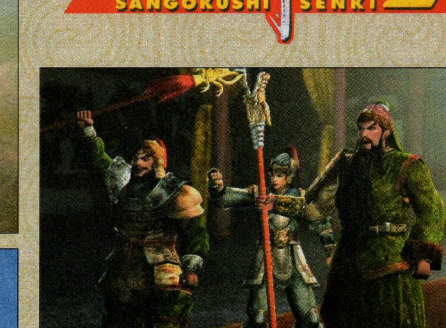


正的刘备形象跟我说的还真就差不多（几乎就是谁信任他，他就害谁……最好的例子就是公孙瓒，曹操，刘表和刘璋，没一个不被他出卖的……），当然如果是看演义然后觉得刘备这人形象比较正派的朋友也大可对我的观点不去理会。

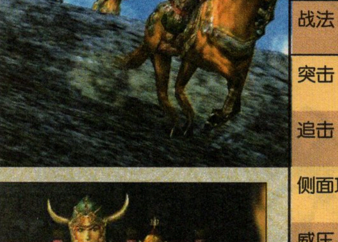
我也就是在这里痛快痛快手~



三國志戦記2 SANGOKUSHI SENKI













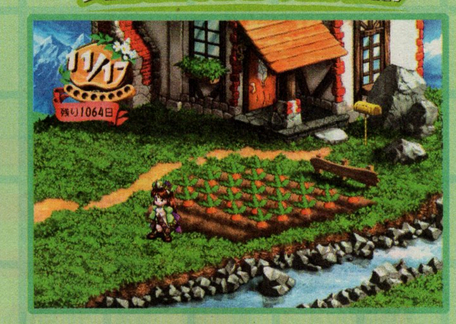




战法	发动条件	使用效果	伤害	备注
突击	我方正面接触敌方任何方向	我方前进一格，敌方后退一格，并改为正面面对我方部队。	小	敌方身后有障碍物时无法后退
追击	我方正面接触敌方背后	敌方前进一格，我方前进一格，并使敌方士气下降	小	敌方正面有障碍物时无法前进
侧面攻击	我方正面接触敌方侧面	敌方前进一格，并士气下降	小	敌方正面有障碍物时无法前进
威压	我方正面接触敌方任何方向	与被发动敌方所在一条横线上的所有敌方部队后退一格，并于一定机率下陷入混乱状态	无	敌方身后有障碍物时无法后退
单骑趋	我方正面接触敌方任何方向	我方穿过敌方部队（最大三支）	中	敌方三支部队后面有障碍物或敌方身后有我方部队时无法穿过
鬼神疾趋	我方正面接触敌方任何方向	我方穿过敌方部队（最大三支），并掉头以正面面对敌方背面，并使敌方陷入混乱状态	大	敌方三支部队后面有障碍物或敌方身后有我方部队时无法穿过
奋斗	我方任何方向接触敌方任何方向	与我方接触的敌军全部后退一格	中	敌方身后有障碍物时无法后退
鬼神奋斗	我方任何方向接触敌方任何方向	与我方接触的敌军全部后退三格以上，并陷入混乱状态	大	敌方身后有障碍物时无法后退
强行突破	我方正面接触敌方任何方向	我方穿过敌方部队	小	敌方身后有障碍物时无法穿过
陷阵突击	我方正面接触敌方任何方向	我方前进三格，敌方后退三格	大	可同时使敌一条直线上最大三支部队后退，三支部队身后有障碍物时无法后退
一齐攻击	我方战法发动部队正面接触敌方任何方向，被攻击敌方身旁要另有一支以上任何方向与其接触的我方部队	我方参加攻击的所有部队全部掉头朝向敌方被攻击部队，攻击之后敌方前进一格	大	无
援护	我方侧面接触同一方向的友军，并且友军正前方有一支任何方向接触的敌军	我方相临两部队同时攻击敌方，被援护部队士气上升	中	无
督战	我方正面接触我方任何方向	被督战的我方部队向发动战法部队的正面方向移动移动一格，并且士气上升	无	无
一齐突击	我方正面接触敌方任何方向，且我方侧面要有一支同方向的我军部队	我方参加攻击的两部队同时前进一格，敌方后退一格	大	基本同突击，另协助攻击我方部队正面有敌方部队时则同时对其发起攻击
声东击西	我方正面接触敌方任何方向	敌方掉头前进一格，士气下降，并陷入混乱状态	小	敌方身后有障碍物时无法后退
虚报前进	我方正面接触敌方任何方向	敌方掉头前进一格	无	敌方身后有障碍物时无法前进
乱射	我方正面与敌方相距 2~3 格	敌方被攻击部队向我方发动战法部队相反方向平行移动一格	小	敌方身后有障碍物时无法移动
速射	我方正面与敌方相距 2~3 格	敌方被攻击部队向我方发动战法部队相反方向平行移动一格	小	敌方身后有障碍物时无法移动
火矢速射	我方正面与敌方相距 2~3 格	敌方被攻击部队向我方发动战法部队方向平行移动一格，并陷入混乱状态	中	敌方身后有障碍物时无法移动
狭击	我方正面接触敌方任何方向，同一直线有我军另一部队与敌方接触	我方协助攻击部队改为正面朝向敌方被攻击部队，敌方被攻击部队混乱	中	无
掎角	我方正面接触敌方任何方向，同一直线有我军另一部队(无需接触)	我方协助攻击部队改为正面朝向敌方被攻击部队，并前进至与敌方被攻击部队接触，使其陷入混乱状态	中	直线上有障碍物时无法靠近
包围	我方正面接触敌方任何方向，对方所在的两条直线上有我军部队	我方协助攻击部队改为正面朝向敌方被攻击部队，并前进至与敌方被攻击部队接触。	无	直线上有障碍物时无法靠近

文、编：热血骷髅兵





PS2	发售日：2003 年 6 月 26 日	类型：RPG	1 人
	厂商：GUST	媒体：DVD	售价：9800 日元

在进入游戏攻略之前，我要在这里向广大读者朋友们说声对不起……由于上期临近收尾的时候太过匆忙，最后竟然把《时之封印 3》的草稿当成了定稿送到美编兄弟那里排了。自己拿到 8 月号的杂志后看着上面成堆的错字和大量的不通顺语句心里实在过意不去。我在这里向读者朋友们道歉了……希望大家能够原谅，并给我改正的机会，我在这里向大家保证，今后我经手的攻略会最大限度的避免这种低级错误……

基本上故事是这样发生的……

天真善良不谙世事的少女维奥拉特（ヴィオラート，以下简称维奥）从小与父母及兄长巴尔特罗慕斯（バルトロメウス以下简称巴尔迪尔）生活在偏僻的小村卡罗迪（カロッテ），随着村子的不断没落村中的人员先后离村而去，最后维奥的父母也萌生了去意。但善良的维奥却不愿就此离开，于是她在旅行而来的炼金术士爱塞儿（アイセル）及酒吧老板奥芬（オッフェン）等众多友人的帮助下学习炼金术并经营了属于自己的店铺，最终凭借五年不懈的努力复兴了村子。



从这里我们游戏的最主要目的便是复兴卡罗迪村，而复兴的最直接手段便是让自己的店铺在其他城镇获得高评价，然后吸引顾客光顾卡罗迪村。要吸引顾客最重要的便是丰富店里的商品，而丰富商品的手段便是采取与调和。



原料采取有两个办法，一是购买，二是在冒险地点采集。一开始的时候维奥身边没有几个钱，所以最主要的手段便是去野外采集，而初期野外的采集地点也非常有限，必须要在维奥具备了一定的冒险者水平（就是战斗 LV）之后，新的采取地才会陆续开放。玩过前几作的朋友都该知道，炼金术士并不是一个强力的战斗职业，所以要让维奥一个人去外面采集材料的话不异于找死。所以在出外采集的时候就一定要雇佣冒险者作为护卫（保镖～）。这些人通常都是比较正规的战斗职业，有了他们帮忙，采集工作就轻松得多了。



还是那句话，最开始的时候资金匮乏，所以在雇佣护卫的时候也多少考虑一下，推荐人物为巴尔迪尔及罗德辅里德，此二人战斗力不低且也用不了多少雇佣金。另外雇佣的护卫也会随着战斗提升等级并获得技能点，这些技能点可以用来强化其本身的某些技能，建议将那些实用性高的技能（如克拉拉的“交涉”）集中大强化！下面给出初期部分可雇佣保镖的资料。



卡罗迪村杂货屋

商品名	价格	数量	品质	附加
にんじん	6	99	普通	——
にんじん	20	99	新鲜	——
にんじん	40	10	极上品	高级品 +1
ひよこ豆	10	99	普通	卖相差
ひよこ豆	25	20	新鲜	——
ランスの実	20	99	普通	——
フィルマー	30	50	普通	香味
シャリオミルク	15	99	普通	——
シャリオミルク	60	10	新鲜	诱人的香味
シャリオミルク	30	20	普通	光滑的
小麦粉	6	99	普通	——
小麦粉	30	20	极上品	——
盐	30	10	粗恶品	评价 +1
蒸馏石	35	99	破损	——
コメート原石	800	2	无价值	——
コメート原石	1500	1	极上品	活力充沛
传说のカツラ	5000	1	普通	范围扩大 +2
アジのひらき	800	1	普通	——
传统の味	1000	1	——	——
平野部の山草	100	1	——	——
家庭食材	100	1	——	——
ミルクパン	150	1	——	——
とんかち	100	1	——	——

法斯宾达商店

商品名	价格	数量	品质	附加
幸福のブドウ	20	99	普通	——
幸福のブドウ	45	30	新鲜	大
幸福のブドウ	60	30	新鲜	珍贵 +0
お酒の木の树液	45	99	普通	——
フィルマー	30	20	普通	香味
祝福のワイン	100	20	普通	HP 回复小
フアスビンダー	100	99	若	HP 回复小·香味
フアスビンダー	150	20	普通	HP 回复小·最上品·香味
フアスビンダー	200	5	极上品	HP 回复中·成人喜欢
インゴット	130	20	粗恶品	ブロンセ
世界书の叶つば	1000	1	无价值	细小
エアロライト	80	10	破损	——
幻のたる	2500	3	赝品	细小
幻のたる	9000	1	传说的	收藏者爱好
续·俺とばくだん	500	1	——	——
魔女列传	1000	1	——	——
自分で造る秘酒	760	1	——	——
奇妙な动物生态	300	1	——	——

哈芬出卖品一览

商品名	价格	数量	品质	附加
魔法の草	12	99	普通	——
にんじん	20	99	变坏	——
ショロウクモの系	120	50	普通	——
シリオミルク	25	30	普通	——
小麦粉	10	99	普通	——
盐	30	99	良质	——
风船鱼	200	25	普通	——
ゼグラス草	180	20	普通	光滑的
真珠玉	650	10	普通	潜在能力 +1
フロジストン	100	30	普通	——
グラセン矿石	500	20	破损	会心一击 +1
コメート原石	200	5	普通	——
インゴット	110	99	无价值	ノイエメタル
インゴット	130	20	粗恶品	ツインク
インゴット	150	10	普通	シュヴェアメタル
グラビ石	200	10	破损	——
グラビ石	350	10	普通	速度 +1
フェスト	20	20	粗恶品	——
フェスト	100	10	良质	好效果 +1
地球仪の球	10	99	普通	——
地球仪の球	200	10	极上品	范围扩大
白砂岩	50	20	无价值	——
妖精の腕轮	1500	1	粗恶品	——
男の工作	400	1	——	——
ラアウェの书	550	1	——	——
天照らす星の运行	880	1	——	——
ブラックスミス	1200	1	——	——
マウゼル妇人传	2200	1	——	——
うみのいきもの	300	1	——	——
この店いい店	200	1	——	——
羽根ベン	120	1	——	——
ランブ	500	1	——	——
细工道具	300	1	——	——
ルーベ	280	1	——	——



顺利的将材料采集回到工房之后，会出现选项问你是否将采集的物品自动移入盛装容器（コンテナ）以节省菜篮子（カコ）的空间。而再之后就该进行下一道工序——调和了。在工房里走到那口大锅旁边按○就可按照参考书调和特定物品了。要注意你能调和的物品必须是参考书上并且已经记入维奥脑子的，如果没有的话即使身为玩家的你再清楚不过的调和组合也不会成立（所以物品调和表完全没有意义……）。另外材料品质的高低也会直接影响调和之后成品的品质（影响品质的最主要因素便是时间，一般物品随着放置时间的增加品质会越来越差，但酒类物品则正好相反～），而材料所附带的从属效果也会不



折不扣的保留到成品上面。通过不断的调和维奥的炼金水平也会不断提高，这样便可以购买新的参考书以便调和出全新的各种物品。

调和出物品之后就是对其的利用问题了，你可以自己留下也可以卖给别人，自己留下的话会在某些方面给予你很大的帮助（比如爆破类物品可以炸开某些被阻挡的通路，魔法扫帚可以脱离迷宫等等），而卖出去的话则会根据物品的品质相应得到金钱和评价，金钱的好处自不用说，评价则是



影响你的店铺营业及卡罗迪村复兴的最主要因素！一开始贩卖的办法只有通过酒场完成其依赖，而到了一段时间自开店以后就可以把商品完全放在商品棚上卖给光顾店铺的顾客了。但要注意开店之后维奥要出外冒险的话就一定要设置店员，否则店铺会闭门不做生意的啊～可供雇佣的店员中巴尔迪尔是免费的，但效果不好，罗德辅里德（ロードフリード）的话则会吸引大量女性顾客，而最佳人选莫过于村长的女儿克拉拉（クラーラ）3 个月只要 600 元，且服务态度非常好（其实就是便宜卖给人家……），能够得到大家相当高的评价。



心得体会

卡罗迪村以胡萝卜（にんじん）驰名。法斯宾达（ファスビンダー）以酒品闻名，而其街内的井户水是整个游戏中品质最高的，在各类调和中作用都非常大。

哈芬有武器卖，另外喷泉处小伙子卖出的“妖精的腕轮”则是进入“妖精之森”的必需品。

在可以建设“冰室”之后应拆除一部分容器，直接把材料放入能保鲜的冰室中就好。

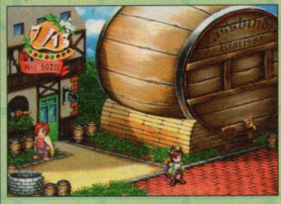


接受依赖的时候应先确认依赖内容，量力而行，不要接受对自己目前来说没有边际的依赖。

在拍卖会的时候定的底价越低商品越受欢迎。











部分材料一览

道具名	特性1	特性2	特性3	特性4	特性5	分类	从属效果	采取可能场所
魔法の草	中和剂	植物类	药の材料	调味料	タネ	采取	无	カロッテ村周边
にんじん	中和剂	植物类	药の材料	食材	タネ	采取	无	カロッテ村周边
ひよこ豆	中和剂	植物类	食材	タネ	——	采取	无	近くの村
ニュース	中和剂	植物类	——	タネ	——	采取	无	近くの村,迷いの森
蜂の巣	中和剂	火药材料	食材	タネ	——	采取	无	近くの村
ランスの实	中和剂	植物类	调味料	食材	タネ	采取	无	近くの村
ヤドクタケ	中和剂	植物类	食材	毒の材料	タネ	采取	无	近くの村
妖精の日伞	中和剂	植物类	食材	タネ	——	采取	无	近くの村
フィルマー	中和剂	植物类	药の材料	食材	调味料	采取	いい香り	各街的井户(ファスビンダー推荐)
井户水	中和剂	液体	タネ	——	——	采取	无	近くの村,迷いの森
アイヒェ	中和剂	植物类	タネ	——	——	采取	无	妖精の森入口处奶牛
シャリオミルク	中和剂	液体	调味料	食材	タネ	采取	无	杂货屋
小麦粉	中和剂	火药材料	食材	タネ	——	采取	无	杂货屋
盐	中和剂	调味料	食材	タネ	——	采取	无	近くの村,迷いの森
ジョロウグモの系	中和剂	火药材料	神秘の力	毒の材料	タネ	采取	无	ぷにぷに掉落
ぷにぷに玉	中和剂	食材	タネ	——	——	采取	生きている	近くの村
岛鱼のヒゲ	中和剂	神秘の力	タネ	毒の材料	——	采取	无	近くの村,迷いの森
蒸馏石	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	カロッテ村周边
フロシストン	中和剂	火药材料	——	——	——	采取	无	近くの村
グラセン矿石	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	近くの村
地底湖の溜まり	中和剂	液体	毒の材料	——	——	采取	无	近くの村
黄金色の岩	中和剂	火药材料	——	——	——	采取	とてもクサイ	近くの村
レジエン石	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	近くの村
エアロライト	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	近くの村,迷いの森
ボリッシュ	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	カロッテ村周边
フェスト	中和剂	矿石类	——	——	——	采取	无	近くの村
何かの宝石の原石	中和剂	宝石类	矿石类	——	——	采取	无	迷いの森
何かの宝石の原石	中和剂	宝石类	矿石类	——	——	采取	无	???
传说のカツラ	矿石类	神秘の力	——	——	——	レア	无	



事件1 我们是专业
发生条件 以"べてらんモード"来开始游戏。
结果 取得アイゼルの参考书

事件2 制作小豆汤(マメのスープ)
发生条件 以"べてらんモード"来开始游戏。
结果 报酬100GOLD

事件3 往希望的道路
发生条件 发生"事件2"但"事件1"没有发生的情况下,在工房内发生。
结果 取得アイゼルの参考书

事件4 某天早上的阴天
发生条件 "EV3"或"EV1"后在工房内发生,
结果 --

事件5 罗德辅里德到访
发生条件 发生"EV4"从工房2F进入"カロッテ工房"。
结果 --

事件6 在自己的脚下找材料
发生条件 发生"EV3"或"EV2",然后再经过2日或以上。
结果 可以雇佣"ロードフリド"、"バルテル"和"アイゼル"为冒险伙伴进行冒险。

事件7 村长的宣言
发生条件 发生"EV5"后经过一天,然后在工房里发生
结果 --

事件8 村长的提议
发生条件 从游戏开始后的40天内和"EV7"发生后并经过2天,跟着主角和"バルテル"在工房里没有发生"EV9"的事件。
结果 --



ヴィオラートのアトリエ
~グラムナートの錬金術士2~



事件9 慈善拍卖

发生条件 “EV7”发生后并经过 20 天后，然后在工房里发生。

结果 每年 8 月都会到达拍卖会。

事件10 庆祝独立 1

发生条件 “EV4”发生的状况下，和“クリェムヒルト”谈话。

结果 得到“料理入门”。



事件11 一晚建成别墅

发生条件 “EV4”发生和“EV12”还没发生情况下，从村长家的场景移动到旁边另一个场景。

结果 --

事件12 初见面

发生条件 “EV4”发生后经过 1 天以上，从工房到达“カロツテ村”的广场离开。

结果 “ブリギツト”出场，回到工房并经过一天可雇佣“ブリギツト”。



事件13 招待到豪邸

发生条件 “EV12”发生后并在“ブリギツト”里介绍“カロツテ村”，跟着再令主角和“バルテル”在工房里。

结果 --

事件14 维奥的开店准备 1

发生条件 “EV3”发生过 100 天，接着在工房里发生。

结果 --

事件15 维奥的开店准备 1

发生条件 “EV14”发生后经过 10 天，而所有地方的营业额达 130 或以上，跟着再和“オツフエン”谈话。

结果 可以雇佣“バルテル”和“クラーラ”看店，同时可以经营商店。

事件16 世界的事情 1

发生条件 “EV15”发生后经过 5 天，跟着再和“オツフエン”谈话。

结果 “ブーム”系统开始。

事件17 黑市市场

发生条件 商店到达 LV5 同时发生 “EV20”并经过 30 天跟着再和“オツフエン”谈话。

结果 可以设置奖券商品



事件18 团扇

发生条件 “EV15”发生后经过 60 天，并发生和“ハーフエン”有关的事件，跟着再令“ハーフエン”和“ファスビンダー”的营业额低于 200，然后主角和“バルテル”在工房里。

结果 --

事件19 雇佣店员

发生条件 发生 10 次或以上在制作物品时会见客人的事件或休店时间超过 100 日，然后在工房里发生。

结果 --

事件20 早上市场

发生条件 “EV16”发生后的 1 天或以上并且商店的 LV 达 3，然后和“オツフエン”谈话。

结果 可以设置特价品。

事件21 广告牌

发生条件 “EV15”发生后 20 天，从地图进入“カテツロ村”。

结果 设置发展布告板



事件22 爱塞尔与布利基特

发生条件 “EV15”发生后 20 天，然后再发生“そして朋友”的事件，跟着在工房内发生。

结果 --

事件23 祝福的说话 2

发生条件 “EV22”后的一天或以上，在工房内发生。

结果 可以雇佣“ブリギツト”看店。

事件24 我的优胜商品

发生条件 “EV7” 后的 200 天内和 “クラーラ”谈话。

结果 可以雇佣“クラーラ”。

事件25 附近的森林

发生条件 走过 “カロツテ村邻接的草原”一次或以上，跟着再和“オツフエン”谈话。

结果 可以进入附近的森林。



事件26 找不到的通道

发生条件 走过 "附近的森林" 1次或以上，同时主角的冒险等级达到LV8或以上，跟着再和 "オッツフェン" 谈话。

结果 可以前往法斯宾达和树人原



事件27 大量容器

发生条件 在 "容器" 内存储了达110件或以上的道具，然后在工房内发生。

结果 在 "设施" 指令中，增加 "容器" 的数量。

事件28 家庭菜园

发生条件 炼金术达到LV8同时手提篮有一个空间，跟着在工房内发生。



结果 得到 "にんじん"，可把他放到菜园里。

事件29 祝福的话语

发生条件 "EV15" 发生后经过10天，跟着在工房内发生。

结果 可以雇佣 "ロードフリート" 看店。



事件30 同伴

发生条件 和 "ロードフリート" 的交友值达到66以上，然后主角和 "バルテル" 在工房里。

结果 --

事件31 巴尔特罗慕斯和罗德辅里德

发生条件 队伍中有 "ハルトロメウス" 和 "ロードフリート" 的状态下，到 "村邻接的草原"。

结果 --

事件32 巴尔特罗慕斯和爱塞尔

发生条件 队伍中有 "バルトロメウス" 和 "アイゼル" 的状态下，到 "カロツテ村邻接的草原"





结果 --

事件33 进入法斯宾达

发生条件 1、开始游戏后70天，同时炼金术达到LV9或以上、冒险等级达到LV7或以上，然后再发生了 "EV3"、"EV9" 并经过了1天，跟着再和 "オッツフェン" 谈话。

2、炼金术达到LV9同时冒险者达到LV7或以上，曾到过 "附近的森林——角岛" 一次以上，然后再发生了 "EV1"、"オッツフェンEV9" 并经过一天，跟着再和 "" 谈话。

结果 可以进入 "ファスビンダー" 和 "树人原"。

事件34 神之舟1

发生条件 4月1日—4月10日或10月1日—10月10日之间到地图上会发生。

结果 --

事件35 神之舟2

发生条件 发生 "EV25"、"EV34" 后并经过1天或以上，然后在没有进入过迷之森林的状态下和 "オッツフェン" 谈话。

结果 可以进入 "迷之森林"。



文、编：愚者

蚊2 レッツゴーハワイ

人間上等!!

吸血吸到夏威夷！

亲身体验吸血的乐趣！

PS2	发售日：2003年7月3日	类型：ACT	全年龄
	厂商：SCEI	媒体：DVD	售价：5800日元

一直感觉SCE作的游戏都极具创意，风格独特。今次又让我们领教了一回他们那恶搞的世界观。本作依然以一只蚊子的视角来观察这个世界，讲述了千百年来人蚊大战的历史。本次的主角之一日本蚊子由于世世代代对山田家的血适性最高并产生了依赖，也会随山田一家来到夏威夷，并会结识盟友 -- 适应布朗家血的美国蚊子。

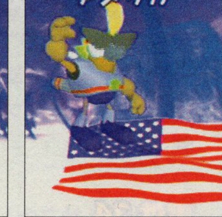


操作说明

L3：控制方向
R3：平行移动/吸管刺入（按下）/吸血（转动）
R1：前进
L1：后退
○：锁定/落上
□：挑衅
△：拔出吸管
×：飞离



日本蚊子



美国蚊子

本作蚊子也可以养成！

吸うちがら：吸力，蚊子的吸血速度。
スタミナ：体力，战斗状态时的抗击打值
リラックスパワー：紧张度，感应危险的准确度
すばやさ：素早，蚊子的敏捷度

每关过后吸血量会换成点数，用点数来培养蚊子能力值，可以自动平均分配，也可按自己的喜好增长数值。



新加要素说明：

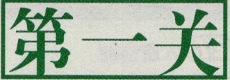
1.本作加入了穴道治病的概念，平时吸取对应该病症的穴道的血能帮助人类解除病患。一般每关的治病穴道隐藏在每关的秘籍卷物上，上面会指明穴道的部位。如果还是找不到，可在对方面前按□键挑衅，这时会立即进入战斗状态，向大致的亮点位置撞击（圈键），如果撞准了，也是能消除病症的。（蒙上的机会还是比较大的）

2.本作为了刺激玩家的吸血欲望，设计了按L3刺入的"舍命一刺"！这样虽然更易被发觉，但是成功后会得到奖励的BOUNS。

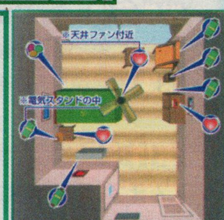
3. 在杯子里增加体力上限的道具需要至少吸够两管血出现heavy字样才能沉入水中。

4.特殊任务，在特定的关中如果全穴道解除会进入对SPECIAL SUCKING SPOT（SSS穴道）的穴道的吸血，这里的血质量很高，但也极易被发现，

日本蚊子篇









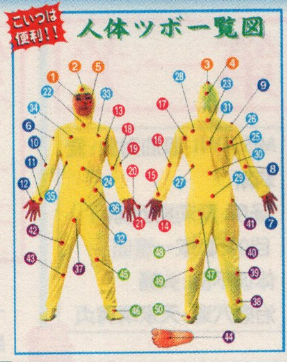
第一关：吸血对象：丽奈 场所：卧室 目的：吸取一管血
体调不良：头痛
治愈穴道：神庭





人体穴位一览表

	名称	效能
头	1〉素	鼻水、鼻づまり、ぜんそく、鼻炎
	2〉神庭	前头痛、鼻炎、めまい、ちくのう
	3〉百会	头痛、めまい、高血压、鼻づまり、蓄脓
	4〉强间	后头部痛、不眠
	5〉承泣	疲れ目、近视、ドライアイ、眠そうけいれん、老眼、充血、眼疾患
右腕	6〉天府	上腕内侧痛、鼻水、リウマチ、鼻出血(高血压的场合)
	7〉中渚	めまい、吐き气、头痛、手首痛、热病で汗が出ない
	8〉温溜	皮肤疾患、舌肥大、头痛、喉头痛、腹鸣、腹痛、口内炎
	9〉肩	50 肩、头痛、肩こり、上肢マヒ、リウマチ
	10〉尺	肘关节痛、气管支炎、片マヒ、肩背神经痛、胸が苦しい、呼吸困难、喘吸
	11〉灵道	肘关节痛、频脉、心疾患
	12〉鱼际	めまい、喉头痛、发热、脑冲血、乳腺炎、心悸亢进
左腕	13〉极泉	50 肩、肋间神经痛、神经衰弱、心疾患
	14〉前谷	风邪、耳鸣り、鼻づまり、鼻出血、耳痛
	15〉外关	めまい、耳鸣り、片マヒ、前腕痛、上肢痛、上半身的筋肉痛
	16〉清冷渊	肘关节痛、肩甲部痛、肋痛
	17〉肩贞	颈腕症喉群、鞭打ち症、耳鸣り、上腕神经マヒ、头痛、偏头痛、肩こり
	18〉少海	めまい、头痛、齿痛、冷ぇ性、眼充血、肋间神经痛
	19〉孔最	肘关节运动障碍肘冷ぇ、呼吸器疾患、痔疾患
	20〉劳宫	手掌热、片マヒ、口内炎、手掌的筋、腱の痛み
	21〉少商	鼻水、のどの痛み、耳痛、胸が苦しい、手,指のしびれ、扁桃炎
体	22〉天突	言语障碍、颜面充血、咳嗽
	23〉大椎	风邪、鼻血
	24〉建里	消化不良、胃下垂、胃疾患、食欲不振、胃括张、神经性胃炎
	25〉志室	腰痛、泌尿器疾患
	26〉渊腋	肋间神经痛、喘吸、胸痛、气管支炎
	27〉京门	肾藏疾患、贫血、排尿痛
	28〉天宗	肩こり、50 肩、乳汁不足、高血压、头痛、片マヒ、颜のむくみ
	29〉阳关	腰痛、膀胱疾患、膝关节痛、坐骨神经痛、片マヒ
	30〉脊柱	胃痛、风邪、痔疾
	31〉神道	肩甲部こり、精神不安定、上腕神经痛、气管支炎、胸痛
	32〉气海	冷ぇ性、腹痛、胃肠障碍、妇人病
	33〉气户	风邪、乳腺炎、息苦しい、气管支炎、胸痛
	34〉神藏	动脉硬化、心脏疾患、肋间神经痛、胸痛、神经痛
	35〉章门	气管支炎、消化不良、肋间神经痛
	36〉腹结	便秘、下痢、腹痛
右足	37〉五里	膀胱炎、风邪
	38〉附阳	坐骨神经痛、腰痛、足の倦怠感、めまい、下肢痉挛、むくみ
	39〉阳交	坐骨神经痛、胸痛、扁桃痛
	40〉委中	膝痛、腰痛、慢性腹膜炎、リウマチ、高血压症
	41〉环跳	股关节痛、片マヒ、坐骨神经痛、リウマチ
	42〉血海	生理不顺、慢性腹膜炎、不正出血、妇人科疾患
	43〉三阴交	肌荒れ、妇人科疾患、下肢神经痛、排尿痛、不妊症
	44〉涌泉	むくみ、肾脏疾患、だゐい、めまい、妇人疾患
左足	45〉曲泉	膝关节痛、大腿内侧痛 めまい、神经衰弱
	46〉太衡	扁桃炎、腰痛、便秘
	47〉承扶	坐骨神经痛、下肢マヒ、便秘、尿闭、腰背痛
	48〉殷门	坐骨神经痛、下肢マヒ、腰痛、だゐい
	49〉承山	坐骨神经痛、便秘、脚气、下肢痉挛
	50〉昆仑	下痢、リウマチ、肩背神经痛、めまい、足间接捻挫、足背痛

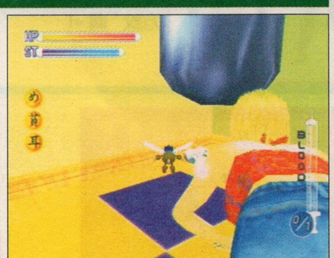


→左表全部穴位所在人体位置

第三关

吸血对象：爱莉斯 场所：健身房 目的：吸取一管血
体调不良：贫血 耳鸣和めまい
治愈穴道：京门 外关（同时解除）
注：爱莉斯作曲伸运动时背后的京门才会露出衣外。





→爱莉斯背着丽奈偷偷减肥，与丽奈不同爱莉斯的必杀技是追求范围判定的杀虫剂



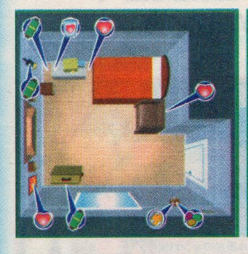


吸血对象：丽奈（吸血不能） 场所：浴室 目的：在限制时间内收集 25 个红心



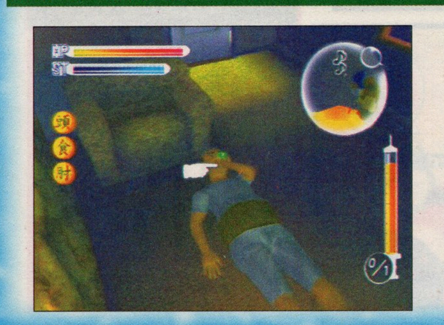
←似曾相识的镜头，好象在一代中就见过丽奈入浴了.可惜这次不能把她逗出来了.遗憾……

第二关



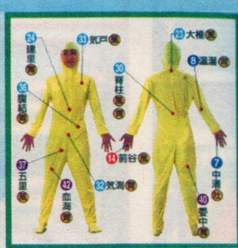


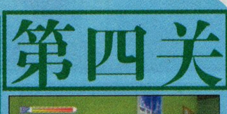
吸血对象：键一 场所：卧室 目的：吸取一管血
体调不良：头痛 食欲不良 肘痛
治愈穴道：神庭 健里 尺



第四关









←别看现在丽奈很老实.如果惹急了她.暴怒状态会使用标准的"升龙拳"哦!

吸血对象：丽奈 场所：卧室 目的：吸取两管血
体调不良：吐き气 风邪 胃痛
治愈穴道：中渚 气户 脊柱
注：本关完成以上穴道的吸血后会进入 sss 穴道的吸血，一次大约只能吸二十分之一左右，这是考验玩家耐心的时候了。



→"3S" 穴道相当于其他 ACT 游戏的 BOSS 战了.

美国蚊子篇

第一关

MISSION1:吸血对象:爱莉斯
场所:爱莉斯的房间
目的:吸取一管血
体调不良:头痛
治愈穴道:天宗或肩贞




感觉这次美国蚊子的造型还是很成功的,与土里土气的日本蚊子相比自然显得时尚了许多.真是"一方水土养一方蚊"啊~!

与世界接轨向:新同伙(伴):致敬!

第二关

MISSION2:吸血对象:约翰 场所:健身房 目的:吸取一管血
体调不良:腰痛 食欲不振 肩こり
治愈穴道:太衝 健里



→头大无脑的肌肉男.



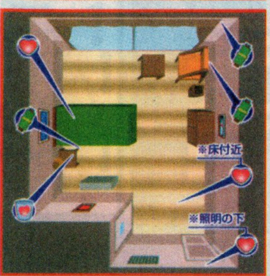
←中国有句老话叫做"杀鸡焉用宰牛刀"就是这个意思了.

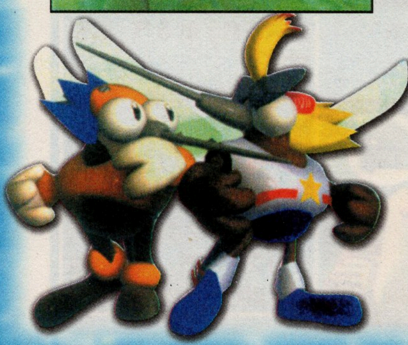



第三关

MISSION3:吸血对象:丽奈 场所:卧室 目的:吸取一管血
体调不良:めまい 贫血 便秘
治愈穴道:在左腕和肋下附近能同时解除以上症状





加关2

吸血对象:爱莉斯(吸血不能)场所:浴室 目的:在限制时间内收集25个红心



第四关

MISSION4:吸血对象:爱莉斯 场所:爱莉斯的房间 目的:吸取两管血
体调不良:风邪 肌あれ 鼻づまり
治愈穴道:见图
注:本关爱莉斯反应较快,较难有好的吸血机会。而且最好不要和她发生战斗,艾莉斯的杀虫剂威力大且攻击范围广。
本关完成以上穴道的吸血后会进入sss穴道的吸血。



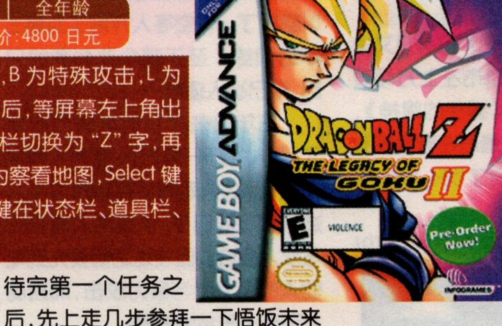



文:LHS 编:石田



龙珠—悟空的遗产

GBA	发售日:2003年6月26日	类型:ARPG	全年龄
	厂商:ATARI	媒体:64M卡带	售价:4800日元



系统篇

连续两次按方向键为快跑，A为出拳，B为特殊攻击，L为切换特殊攻击方式。当角色获得变身能力后，等屏幕左上角出现的黄色小箭头变为最大时，将特殊攻击栏切换为"Z"字，再按B键即可变身。在获得探测仪后，R键为察看地图，Select键为战斗探测模式。按Select键后用L和R键在状态栏、道具栏、设置栏、任务栏中切换。

攻略

在未来时空中，悟饭与特兰克斯在一起修炼。悟饭说想要把所有应该掌握的技能都交给特兰克斯，然后就让特兰克斯去打了两块石头(汗)。随后特兰克斯向上走来到飞翔石处，站在此处按A键即可飞到悟饭所在地发生剧情，序幕结束。

真正的剧情从悟饭小时候开始。琪琪让悟饭把数学课本找来。在右边房间的二楼桌上拿到课本，回屋之后便被锁在屋里。从窗户处即可脱身来到外面。不妨到上方记录点记录，然后沿左上角的一条小路走到下一个场景，拿到地上的胶囊后返回。再从右上角来到另一个场景会看到一扇标有数字的门，门上的数字和数字的颜色代表打破此门所需要的最低等级和人物（浅蓝色为悟饭，绿色为短笛，深蓝色为贝吉塔，紫色为特兰克斯，黄褐色为悟空)。打破一级门之后向右走，在这里会见到悟空。但此悟空为弗利萨所扮（弗利萨＝六耳猕猴?)。弗利萨为游戏中第一敌人兼BOSS，用气功将其打成半死之后上前一顿乱拳即可KO。注意发气要连贯，否则若将其打到画面外之后要上前追打，否则不会对其造成伤害(但敌人可打到你)。将其打倒后升为Level2，之后自动回到家中。

听到电话铃声之后到右边房间接电话。现在去打破二级门，然后沿着路一直走即可（不要忘记拿山洞里的战斗服)。对着最后发现的那块牌子按A就会来到地图画面，目的地已在画面右上方的小地图中标出。

来到目的地——北部荒原之后一直向上走，来到纪录点之后可在此稍微练一下等级。利用最上方的飞翔石飞行即可发现小林等人。先去拿该场景右下角的胶囊，然后与众人寒暄一番，便可继续往上走。在上方的场景向上走几步即可发生剧情。

悟空带着悟饭回到家中，并告诉悟饭现在可以到南边的森林锻炼一下，也可以先回家看看再去锻炼。在下方的森林里练一下等级后，就可以从地图画面飞往West City(西城，地图最北边的城市……)。

城里的任务需依次完成。若是在城内迷路，察看一下路边的红箱子就可以看到地图。悟空向悟饭交待完第一个任务之后，先上走几步参拜一下悟饭未来的丈人——撒旦大师吧！得到撒旦的照片后，再和下方的市长(一只穿衣服的狗……)对话，得知撒旦想吃新鲜三明治，否则不会让庆典开始。而我们看到悟空交待的任务中，他想见的人是短笛，并且短笛就在庆典所用的牌子后面。看来不办完庆典是见不到短笛的因此只得先解决老丈人的吃饭问题啦！不过还是先饿一下这家伙，建议先在城里转转。把撒旦的照片送给上方草地的一个小孩后，得到一枚黄金胶囊(无法使用)。继续往左上方走，会看到墙后面有另一枚黄金胶囊，从左边的场景绕过去即可得到。最左下方场景里，在四处民房所包围的中间草地上，有一名女子，与其对话可领到任务：从战争领地中救出一名男子。不过现在战争领地还无法进入，只有以后再说了。从西城最右边的出口通向胶囊公司，进入公司后来到右边的走廊再来到下面的房间，可见到布尔玛的父亲布雷弗斯博士（都是姓布的……)。与其对话可领到收集25枚黄金胶囊的任务，需在整个任务中慢慢收集。公司大厅左边的门通向楼梯。来到二楼，可以先与布尔玛的妈妈对话，可以得到饼干，作用是恢复5点HP，有兴趣的话可以重复向她要，最多可携带99块。布尔玛在里屋，与其对话可以得到布尔玛的便条，将便条交给西城左下角场景处的电器商店管理员，可得到探测仪零件，再将零件交回给布尔玛，即可获得探测仪。走之前别忘了拿阳台上的胶囊。





回到大厅后得到提示，到最右边的房间(监狱)与警卫对话，得到蓝色通行证。先回楼梯处下到底层拿到两个不错的胶囊，再来到三楼右边的房间，在最上方屋内的墙上有个开关，打开后即可进入三楼左边的房间，打败间谍放出的狼之后会自动将间谍送进监狱，之后从警卫处得到红色通行证，可打开右侧走廊中通向上方的门，房间内有一台电脑，作用是察看以前用探测仪探测过的任务资料。

现在可以从大厅来到上访的"试炼之间"(建议先存个档)。里面的小房间是乐平，将其打倒后再次进入会面对小林，第三次则是天津饭。这些家伙很难缠，但只要跟对手绕着柱子转，等转到与对手分别站在柱子两边时紧靠着柱子并面对柱子不停挥拳即可，这样对手就会不停地往柱子上撞且不会攻击。胜出后可得到胶囊。



终于该办正事了。到城市正下方场景的大嘴快餐店，店主说不看报纸就没心情(什么毛病……)，到报刊亭却发现老板不在（怪不得我买不到最新一期的电电！)。此时从右上方场景的出口出城即可得到新任务。先向右得到黄金胶囊后，在前往森林深处找到失踪的孩子即可。现在老板回到了报刊亭，后面



的步骤就不用说了吧？但撒旦又嫌音乐难听，只好去城市左上方场景的音像店为他找《狮子的眼神》，可店员却说没有。最后在音像店上方的古董店里找到了(汗)，庆典终于得以举行。

悟饭与短笛对话之后，就可以



在纪录点切换人物了。现在使用短笛与市长或悟空对话皆可领到同样的任务。从城市正下方场景的出口出城，打破短笛专用十级门，就进入新的区域。此区域内有一黄金胶囊，并有一身怀 650Exp 的紫色虎头人，使初期练级的佳品！此区域最终看似无路可走，其实路就在瀑布后面，从瀑布左边的草地向着瀑布走即可发现。村子里到处是恐龙，且不能对其攻击，需要躲着点儿。继续向下走，通过"恐龙阵"后即可见 BOSS。它的攻击方式很原始：身体冲撞。先用气功消耗其 HP，再等它冲过来时躲开，利用它的硬直时间乱拳扁之即可。

用村中的飞翔石飞回去可遇到一个自称弗利萨兄弟的家伙。他让短笛（或悟饭）带话，叫悟空去新纳美克星去找它。现在回到城内向市长报告成果。只见市长要将城市钥匙送给撒旦之时，钥匙被身后的老人偷走了。跟着那名老人一直来到战争领地，进入战争领地后认真搜索可找到先前任务中提到的



男子，救出后可得一枚黄金胶囊。在战争领地还可找到另一枚黄金胶囊，应将其找出。通过找到的飞翔时来到老人居住的房子，老人为你打开了藏有钥匙的山洞入口处的魔法屏障。把钥匙交给市长就可以回家了。悟空等人开始了为期三年的训练。至于那个弗利萨的兄弟，早已被人遗忘……

三年过去了，训练成果出来了：两人各升一级（汗！这两人肯定偷懒）。这天是特兰克斯预言中人造人出现的日子，于是两人需要先与众人会合。但在这之前要先到龟仙人的岛上学习蓄力攻击，而且岛上还有一枚黄金胶囊。

来到地图最南边的岛屿，与众人对话后即可进入城内。城内有一枚黄金胶囊，一定要拿到，否则以后就没机会了。拿到之后向上走发展剧情，之后悟空与人造人来到南方大陆决斗。

贝吉塔正在外星修炼现在要控制进入飞船回到地球先从旁边那个博士处领到救出七个那美克星人的任务。在悟空家下方的森林里有贝吉塔专用的 30 级门，内有



一枚黄金胶囊与一名那美克星人，其中那美克星人需要走到一个除了返回的路就无路可走的场景，而且此场景看似无任何东西，在此场景右边的树丛中有一条隐蔽的小路，走上去即可见到那美克星人，记得够等级后让贝吉塔来找。现在来到南方大陆，此区域共有三枚黄金胶囊，其中一枚在悟饭专用 15 级门后。先与悟空等人会合发生剧情，解决掉人造人 19 号（乱拳击之，气功无效），再向上找到人造人 20 号将其打跑。此时取得新任务：确认北方山脉实验室的位置。换用悟饭回到南方大陆取得 15 级门后的胶囊后即可前往北方山脉。

北方山脉风水不错，共有六枚黄金胶囊与一名那美克星人。其中那美克星人是在短笛专用 30 级门之后。而有一枚黄金胶囊是在悟饭专用 25 级门之后。此地需要多次遭遇 20 号，应注意保存体力。另有一贝吉塔专用 50 级门，是等通关后再用的（50 级封顶）。找到实验室后须解决三个电站。向右走即可发现一个，再向右沿着路走下去会发现有一头龙盘踞在电站上。与其对话后领到任务：将其龙蛋（不是龙珠）送到最下面场景的火山处。此处建议用贝吉塔的超级塞亚人形态，速度快会方便一点，完成后即可破坏电站。

第三个电站在实验室左边。山上有个家伙在播放撒旦的主题歌扰民，到上方山洞中打开蓝、绿、黑三种颜色的开关，即可打开那家伙家里的一扇门，进去后即可发现电站。

现在来到实验室发展剧情，之后一直向上与人造人 18 号对决，将其 HP 扣到一半后强制发生剧情。然后操纵短笛来到神仙宫殿与神仙对话，但不要忘记找到宫殿广场上的那美克星人。从左右两边的飞翔石飞下去可见到仙人，在这里可用三条鱼换一枚仙豆，鱼的获得方法以后再讲。

此时需要操纵特兰克斯去确认一下刚刚发现的时间机器。来到了西城北部的小城镇（GINGERTOWN）的郊外（OUTSIDE OF GINGERTOWN），此地共有两枚黄金胶囊，其中一枚需要在完成任务之后得到，任务是帮鱼塘边的老人回西城拿鱼饵。鱼饵在西城右上方场景中的民居内找老太太对话可得。找到时间机器后（黄金胶囊在此场景右下角），任务变为确认从时间机器中出来的东西。往更深处走即可找到沙鲁脱的壳，任务完成。

电视节目报道了人口失踪事件。而此时短笛也完成了与神仙的合体从而可变身成超级那美克星人（脱了衣服就能恢复 HP?）。

现在短笛来到 GINGERTOWN 解决人口失踪事件。打破上面的短笛专用门即可进入城内，向上切换一个场景再向左切换一个场景之后即可发现黄金胶囊。在最上方的场景遇到沙鲁，变为超级形态后可轻易将其击退并发生事件。

回到北方山脉的实验室（就是



人造人出生的地方），在最上方的场景用特兰克斯打破 30 级门，进去破坏沙鲁幼体与主电脑后脱出。去龟仙人那里确认悟空的身体状况，悟空终于站了起来，并飞往神仙宫殿。现在可先去西城市长家（是家里不是办公室，在正下方场景带有院落的连体建筑即是），可找到一名那美克星人，一枚黄金胶囊和一张 B 字卡片。现在即可进入右下方场景三栋写有字母的公寓中带 B 字的那栋。从里面的警卫身边绕进去，在顶层又可发现一名那美克星人。现在来到神仙宫殿，在精神与时间的房间门口与众人对话发生剧情。

短笛负责到龟仙人的岛上阻止人造人入侵。人造人与短笛选定决斗场所之后开始单挑，打到最后



沙鲁出现将17号吸收并进化，天津饭强行与沙鲁相抗，悟空见事不妙，用瞬移将短笛与天津饭带离战场。



众人在精神与时间的房间门口迎接贝吉塔父子。贝吉塔升了一级，特兰克斯和他的等级各升一级（反正比悟饭和短笛升得快，人家才用了一年……）。现在，贝吉塔等人去阻止沙鲁吸收18号的企图，而悟空父子进入精神与时间的房间修炼。

来到了TROPICAL ISLAND，这里有很多鳄鱼，打倒它们将有很高机率得到鱼，集满三个就可以与仙人换仙豆了。此地有一枚黄金胶囊和一名那美克星人。用贝吉塔击破最后挡路的岩石（之前先向右走找到那名那美克星人，并与里面的另一个人对话得到A字卡片），即可与沙鲁对决。这里的战斗要注意，贝吉塔的这种形态速度极慢，实在不行就变回原形（不知能否变回，我没试过），当心它的气功，杀伤力较强最好近身攻击。将其击倒后，贝吉塔竟让沙鲁吸收了18号，自己却被完美形态的沙鲁击倒。现在用特兰克斯与沙鲁对决，但特兰克斯也是速度慢的形态，自己看着办吧。打到一定程度后，沙鲁一个全恢复再打，最终特兰克斯自觉不敌，沙鲁决定再给地球一次机会，举办天下第一武道大会，时间在十天以后。

现在到胶囊公司内的“试炼之间”与龟仙人对话，然后到右边布雷弗斯博士的实验室找布尔玛对话升级探测仪，现在可以探测到未曾到过的场景的大体情况。到二楼布尔玛家的客厅与众人对话（阳台上还有一个饺子，不知是否也必须与其对话），完成对话后刚要离开（走到门口），电视画面上出现了沙鲁。听其罗嗦完之后到西城的A字公寓找到最后一枚黄金胶囊。把所有胶囊交给布雷弗斯博士之后，可得到其中一个黄金胶囊，并告诉你作用是在户外任何地点使用后可回到地图画面。可恶，老家伙肯定害怕被贪掉因此没有早点将黄金胶囊的作用告知，不过看在这东西还挺有用的份上，原谅他了！



来到神仙宫殿，发现悟空父子已经出关，而且悟空还找来了天才那美克星人 -- 丹迪。现在众人要去找龙珠，用来救活被沙鲁杀死的人。悟饭按照惯例升了一级且可以变身为超级塞亚人，而且悟空现在也可以使用了（一个字：弱！）。游戏中有许多门是悟空够级别后才能打破的，所以还是将其培养一下较好。先来到北方遗迹（就是特兰克斯开始时干掉弗利萨父子的地方），进入悟空专用门，打开开关连接断桥。过桥后找到最后一名那美克星人，并进去将里面的龙珠顺便带走（谜题很简单，打开左右两边的开关即可）。回到胶囊公司，向左找到那名博士将那美克星人的任务交代了，再进入飞船来到新那美克星，与飞船门口的那美克星人对话可获得悟饭爷爷房间的钥匙，以后记得要回到悟空家旁边的悟饭爷爷房间拿到三个能力+5的胶囊。现在一直向上走，见到了弗利萨的兄弟，估计它也等得不耐烦了。它的HP有10200，但用超级模式配合乱拳就可以干掉它了，胜利后上面会出现短笛专用50级门。

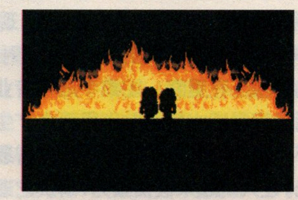


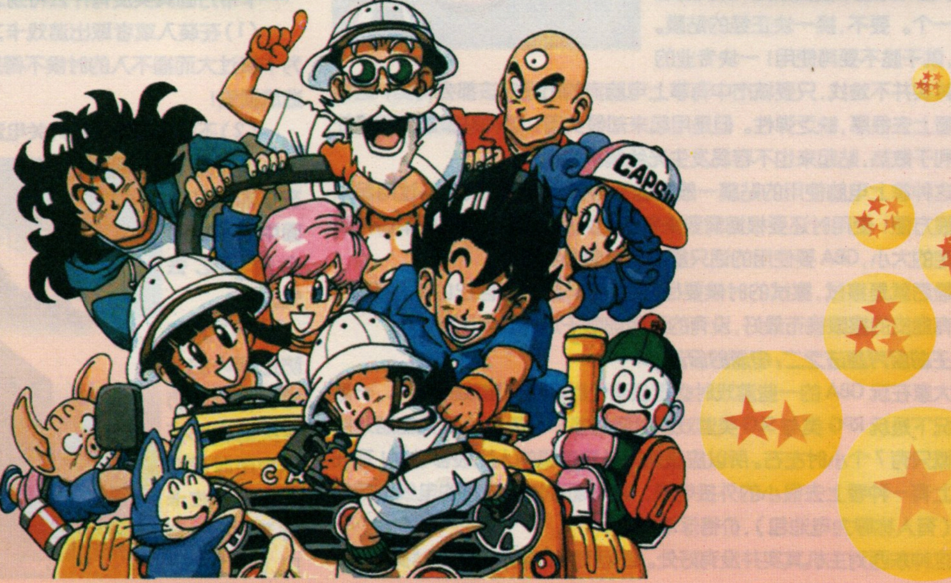


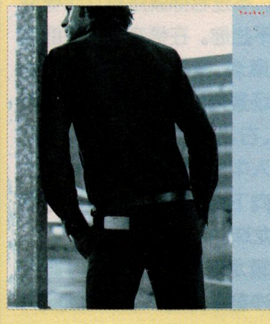
回到地球的胶囊公司找到布尔玛，得到龙珠雷达后就可以去找龙珠了，都在地图上标着，很方便。顺便说一句，找到的加能力的胶囊尽量不要给悟空吃，因为别人都有50级门挑战而悟空最后却……自己看吧。不过若你就是喜欢给悟空吃我也不拦你。在悟空家附近的龙珠有点麻烦，需先打开左上、右上方两个场景内的开关，然后按顺序关闭左、右、上三个房间内的水闸，就能进入中间场景内的房子，进入后一直向下走，最后打败桃白白即可得到龙珠。

七颗龙珠集齐后交给丹迪即可前往沙鲁举办的大会所在地了，但须换用悟空才可进入。经过一系列的战斗，最终悟饭在贝吉塔的帮助下打败了沙鲁，使撒旦获得了冠军！！！完成最后一个任务 -- 找到丹迪对话即可通关。（之前先记录一下，切记！）

关于另一结局：通关之后再开存档即是之前你的记录（这就是为什么见丹迪之前需要记录），此时可将每个角色练到50级，分别挑战50级门（悟饭的门在OUTSIDE OF GINGERTOWN，贝吉塔的门在北方山脉，短笛的门在新那美克星，特兰克斯的门在西城下面的村庄），每挑战一个可得一个石象，连同悟空的那个共有五个，收集完后就可以使用撒旦。将撒旦练到50级，就可以进入西城的ZZTV，即可见到撒旦的通关画面。









保养你的爱机

暑假来临了，又有无数的朋友购入新的主机了吧！别的不谈，这里是掌机专区所以只谈掌机。为了让大家在今年夏天中可以更好的游戏，我在这里传授一套GBA保养的大法给大家！正所谓“擦好枪，上战场”，希望可以对于今后大家的游戏事业有所帮助！






主机保养秘法之一：屏幕的维护

对于一台GBA来说让人眼部最常看到的位置就是屏幕了，一个好的玩家会随时注意自己手中GBA的屏幕是否有污渍和划痕。当然，这是不会在有意识的情况下发生的，甩出的汗渍、流出的口水，与放在书包中颠簸出的划痕不在此列……

对于屏幕的保养有一条不错的建议希望大家可以考虑一下是否实用！那就是一定要用贴膜来罩住它，现在市场上发卖的GBA专用贴膜其实对GBA的保养并没有好处！很容易对屏幕造成损坏，经常的更换贴膜会把脏的东西压在里面！如果手法不专业的话很容易把水气也贴到里面去产生损坏，老式的专用贴膜很薄而且容易反光。让人玩起来很费眼力！解决之道只有一个。要不，换一块正经的贴膜。要不，就干脆不要再使用！一块专业的贴膜其实并不难找，只要城市中有掌上电脑卖的市场应该都会有卖！这种贴膜看上去很厚，缺乏弹性。但是用起来却很实用！这种贴膜最大的好处是有利于散热，贴起来也不容易发生光线偏折的现象。



这种掌上电脑使用的贴膜一般来说价格在5~10元左右，不过用起来不是很方便！使用时还要根据需要来裁剪出大小，因为这些贴膜本身并没有固定的大小，GBA要使用的话只能由自己想办法解决。

最后就是擦拭，擦拭的时候要尽量少用力，轻点对自己的机子下手。如果有鹿皮的擦眼镜布最好，没有的话用细腻干洁的面纸也可以。

主机保养秘法之二：电源的保证

大家在玩GBA的一些游戏时必定会有长时间操作游戏的时候，一般的情况下是玩RPG类与SLG类游戏的时间居多！一条AAA电池的游戏时间大概只有7个小时左右。所以应该是用外接电源的人比较多才对！现在市场上有一种看上去很小的外接电源，就是那种连接插座的电线细短的那种（有人称呼为电池包），价格浮动很大。

这种东西对主机其实并没有好处。而且使用之后有轻微的“交流声”出现！这里面的元件无非是由电容、变压器、整流电路等东西组成。所以质量方面可能会出现很大问题，当年的GB上也有相同的东西出现，但是相对GBA来说那是不太合适的！GB的元件构造简单，GBA的构件复杂，生产水平要求高。对于电子元件的标准电压都是有一定限制的，这种电源一般来说电压都在3V左右，良莠不齐。如果一旦遇到问题后果很难想象。难道就没有办法解决这种能源问题了吗？有的！其实GBA最适合使用的能源就是电池，充电电池和一次性使用的都不错。

东芝曾经出品过一系列的充电电池，这些充电电池只需要充电3个小时就可以让一台GBA坚持5个小时之久。另外，充电电池也比较便宜，价格在10~20元上下，可以使用数百次。性价比相当的合算！况且重量也轻，手感也好！

主机保养秘法之三：按键的处理

玩掌机最重要的就是视感和手感，有好的视感但手感跟不上也会影响到游戏乐趣的！对于这条我们的办法除了轻轻的按触以外就没有别的办法了！GBA主机电路板的下面有一种很软而且白的东西，这就是硅胶，这种硅胶的作用有两个；一个是保护电路板，一个是散热。如同电脑CPU用的硅胶效果是一样的！但是经常大力连打按键的话会将这种东西带出来。从而粘在GBA里面的按键触点上，造成按键失灵的情况。对于这样的情况最好是找到专业维修店去维修，价格应该不会超过20块钱！因为这只要清洗一下就可以继续使用了。当然自己也是可以清理的，方法如下：把GBA拆开，用医用棉球沾些纯净水或者酒精象擦拭光头一样沿着一个方向擦拭干净即可。不过，最好还是不要轻易试用，会拆不会装的大有人在……

主机保养秘法之四：卡带的维护

卡带方面其实没有什么特别之处，只是有几点要提醒大家注意。

（1）在装入或者取出游戏卡之前，应该切断电源再将游戏卡插入，因为卡带过大而插不入的时候不得施加更大外力，应该立刻更换卡带以免造成损失！

（2）不得快速或反复开关电源，否则将缩短主机寿命。

（3）如果在电池记忆画面中关闭电源会使记忆丢失。

（4）为了防止GBA的卡槽被损坏及防止灰尘进入，在不使用时应经常插入一枚卡带覆盖住接口，以免损伤。



ROCKMAN EXE~BATTLECHIP GP~

GBA | 发售日:2003年8月8日 | 类型:ETC | 全年龄
厂商:CAPCOM | 媒体:64M卡带 | 售价:4800日元

《ROCKMAN EXE~BATTLECHIP GP~》是款让玩家在游戏内自行设计战略的崭新游戏,通过简单的步骤,任何人都可以成为程序的设计员。本次报道,将会为大家逐一介绍个方面的资料,其中包括故事、人物和系统等。





故事简介

决定出世界最强 NETBATTLER 的 NI GP 大赛完结数月后,众多有志成为最强 NETBATTLER 的人仍然渴望成为真正世界第一的强者。不久之后在大企业赞助商的支持之下,名为 BATTLECHIP GRANDPRIX 的大会正式举行,主办者向全世界的 NETBATTLER 发出邀请挑战者的电子邮件。当然,秋原町的热斗与 ROCKMAN 也是收件人之一。





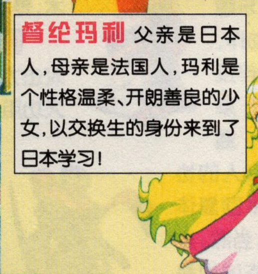
其它游戏元素

网络战争的途中,利用 SLOTIN 系统可以随时变更 PROGRAM DECK 的设定,这是其中一种 ROCKMAN EXE 原作常见的一种系统。另外,玩家可以收集到的 BATTLE CHIP 的种类相当多,装备上强力 BATTLE CHIP 就可以轻易将对手打倒。再者,由于战斗是以半自动的方式进行,因此即使在一部 GBA 上,只要输入不同朋友的名字 NETNAVI 数据,就有可能展开最多 100 人以上的激烈对战。当然,将两部 GBA 连接在一起的话也是可以两个人一起进行对战的。

登场角色

轰快太 仰慕热斗的秋原小学 4 年级学生,头上缠着热斗的头巾,时常到汽车工厂协助父亲的工作,因此对于机器产生了浓厚的兴趣,为了方便修理,他经常会带着装满道具的背包!

督纶玛利 父亲是日本人,母亲是法国人,玛利是个性格温柔、开朗善良的少女,以交换生的身份来到了日本学习!



这个小家伙会经常给人带来麻烦,即使是玛利有时也对它束手无策。

TURBOMAM 是快太的父亲参照以前的方程式赛车来制造的 NAVI。

GAME 感觉的系统设定

游戏内的 PROGRAM DECK 系统,以制作 CARD GAME 的 DECK 形式为基础,令玩家轻易享受成为程序员的乐趣。在 PROGRAM DECK 上凭借玩家独有的思考方式,可以组合成各种策略并且运用在战略上面。网络战争是 NETNAVI 同伴之间一对一的战斗!双方选出的 NETNAVI 配合自行组成的 PROGRAM DECK,以半自动的方式进行。交战时必须考虑各种的因素。选择恰当的 PROGRAM DECK 设定。例如:应对快速进攻类型的 NETNAVI 时,最好使用防御类的 PROGRAM DECK 进行对抗;而面对火属性攻击的对手,则要选择组合水属性攻击 CHIP 的 NETNAVI 和 PROGRAM DECK。游戏的过程中,玩家也要考虑 BATTLE STAGE 特色和掌握游戏规则,彻底追求编排 PROGRAM DECK 时的乐趣。





这款作品的风格清新,画面淳朴。再加上是 CAPCOM 新尝试的游戏风格,捧场也是在意料之中的。总之十分期待这款游戏的推出!





GBA	发售日:2003 年 7 月 24 日	类型:ARPG	1 人
	厂商:SEGA	媒体:64M 卡带	售价:4800 日元

SHINING SOUL 2

GAMEBOY ADVAANCE 最初推出四人同时游玩的 A.RPG 游戏《SHINING SOUL 2》,在推出一年后,大受期待的续集终于准备在这个暑假发售了!我们本期为大家简单介绍一下游戏模式、系统和职业的分别!如果大家想聚在一起游戏的话就用这款游戏来分享快乐吧!





一人进行冒险模式!

SINGLE MODE

玩家一个人玩游戏的模式!冒险的舞台再不是上集的迷宫这样简单了,本作中加入了大量的新元素,墓地、船仓、森林等多样化的版面,一定能满足喜欢各种场景的玩家!



一:世界地图中选择想到的地方!

在城内整理好自己的装备后就要开始冒险了,首先我们要做的就是要收集情报,找寻和情报有关系的任务,选定之后就可以往目的地出发了!本作的设定相当的华丽,人物在初期便可以使用很强力的召唤兽!所以战斗起来格外的轻松。



二:要在每个地区中打倒 BOSS 极惠前进!

在各地区中都会出现各种各样的迷宫,只要我们的冒险者进入到里面,并且把迷宫里的全部怪物打倒传送装置就会出现,这样就能进入到更加深的一层地宫中去收集道具和打倒怪物,当到达最深的一层时便会遇到 BOSS,打倒它之后就可以完结这个迷宫了!



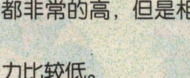
三:回到城中向国王报告!

消灭迷宫中的怪物后就可以回到自己的城中了,回城之后立刻去找到国王报告战果。这样就可以将迷宫中所得到的道具全部换成金钱,以便可以购买强力的装备,向下挑战更加强大的敌人!



和和朋友一同畅游游戏

MULTI PLAY MODE



在 MULTI PLAY MODE 中可以利用通讯功能使用 CABLE 和朋友们一起游戏,最大支持的人数是 4 人。本作中除了可以和一名同伴合力冒险外,等级比较高的角色还可以到游戏中的斗技场中相互较量,如此一来游戏乐趣肯定会倍增。另外,本作里还有一个新动作,ITEM 投掷!这个动作可以向我方的同伴投掷草药,通过别人的协助来回复体力。当然。投掷炸弹也是可以攻击敌人的!朋友之间的相互合作才是最主要!





选择自己喜欢的职业来代表自己的个性吧!

玩家可以选择的角色职业共有八种,随自己的喜好可以随便选择当选择好适合自己的职业后就可以开始冒险了!

游戏中只是单纯的打倒怪物是不能提升能力的,当每次升级时都会得到一定数量的 SKILL POINT,玩家要利用这些 SKILL POINT 为角色选择提升的方向!就算不同职业的角色也有可能因为成长的需要而转变成其它的风格!

八种职业的特性

本作中除了上集中登场的战士、法师、弓箭手以及龙骑士之外还加入了格斗家、僧侣、忍者和黑暗巫师。各种职业的动作、名字和颜色都可以进行改变。我们这里简单的介绍一下四种新职业的能力和分别吧!

格斗家:攻击力和速度都非常的高,但是相对防御力比较低。

黑暗巫师:魔法力很高,擅长使用黑暗魔法,对于其他魔法也会使用一些!

忍者:攻击速度高而且会使用忍术,是所有角色中移动速度最快的人。

僧侣:使用回复魔法和辅助魔法,攻击力低但是有组队战的话会发挥很大功用!







GBA	发售日:2003年8月	类型:ARPG	1人
	厂商:NINTADO	媒体:64M卡带	售价:4800日元

MARIO&LUIGI RPG



世界上有名的孪生兄弟玛利奥和路易，他们将会在GBA上再次冒险，预计年内推出的RPG新作《MARIO&LUIGI RPG》里，玩家可以同时操作MARIO兄弟展开冒险，此期间二人会使出"BROTHER"把敌人击倒，两人要一起合力冲过重重的难关！





游戏的开始时两兄弟来到城堡，公主PEACH被魔女袭击，导致公主只能发出怪兽的叫声！然后魔女使用魔法逃离了这里，为了追捕她一定要先到临国的玛美利亚国去打探情报！于是两人越过高山峻岭，经过了许多的危难，为拯救公主而踏上冒险之旅！

超级RPG式战斗！

游戏中为FANS们所熟悉的锤子攻击被保留了下来，战斗时画面的左上方会出现战斗的指令，战斗的过程中两人可以使用一种称为BROTHER ATTACK的攻击方式，也就是依靠合体攻击。来共同联手对付敌人！行动上两人都要分开做不同的行动才可以通过一些不同的关卡。例如：跳绳，要求两个人一起同时操作，看准绳索挥动的时间再来起跳！否则就会被拌倒。



兄弟合力共同过关！

玩家在控制玛利奥兄弟时，分别各以一个按钮来操作行动。如A键代表MARIO或B键代表LUIGI。通常的情况下，游戏中会根据每个人不同的属性来决定攻击的方法，但是当遇到几个或者较强的敌人时，就可以使用合体技能进行攻击了。另外，对于一些特殊的场景我们也可以使用两人合作的方法过去，如：一人在下把另外一人甩上去等等。



SPYRP:ATTACK OF THE RHYNOCS

以小火龙为主角的动作游戏《SPYRP》将在今年秋季于GBA上推出它的最新作，本期将为大家送上这个新作的游戏图片与故事简介！

GBA	发售日:2003年冬	类型:ACT	媒体:64M卡带
	厂商:UNIVERSAL LNTERACTIVE		售价:4800日元

故事简介：

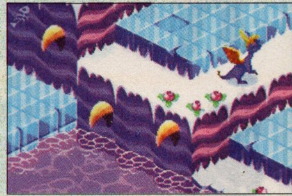
在一次意外中，游戏的主角小火龙SPYRP、SPARX和教授三人，将异世界的RHYNOC与他们所处的世界相连接了起来！异世界的另一端，在邪恶的RIPTO命令下，他的手下不停的涌进小火龙SPYRP所处的世界！企图将这里征服！如果让这样的灾难继续下去的话，不但两个世界会永远连接在一起，而SPYRP的世界有可能永远的被占领。为了阻止这一切的发生，SPYRP等人决定要击退敌人保卫自己的世界。并且关闭通往异世界的大门！

大量新版图和原作登场角色的出现！

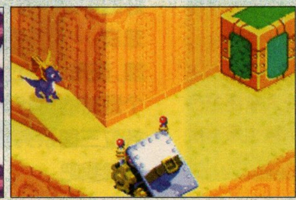
在新作《SPYRP:ATTACK OF THE RHYNOCS》中，除了前作原有世界之外，还包括全新的14个相同大的岛屿。另外，新作中登场的角色中也不能缺少原作里熟悉的SHEIL、BENTLEY、BIANCA、SGT. BIRDMONEY-BAGS也会在新作中出现。有接触过前作的朋友一定不会感觉到陌生！

多种不同的游戏元素：

本作除了动作、冒险以外，还包括了RPG的成分在里面，丰富了故事性。在游戏中有很多地方充满各种不同的解迷成分，以及迷你游戏，还有独特的发明系统，叫玩家能享受更多的游戏乐趣！



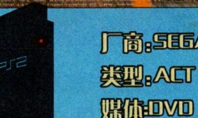




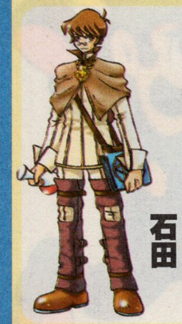


NEW GAME 电电导游团

每月数款游戏精彩点评

发售日	2003年6月26日	2003年6月26日	2003年6月28日
软件名称	三国志战纪 2	恐龙危机 3	头文字 D
			
	厂商:KOEI 类型:SLG 媒体:DVD	 厂商:CAPCOM 类型:AVG 媒体:DVD	 厂商:SEGA 类型:ACT 媒体:DVD

评论编辑



石田

本月大作颇多，这使得游戏市场显得更加火爆！《三国志战纪 2》、《恐龙危机 3》都是本月的主打作品！相对于 GC 的玩家来说近期应该是比较苦闷的，除了一款《VIEWTIFUL JOE》推出外似乎就没有什么再可圈可点的地方了。

游戏	评分	评论
三国志战纪 2	10	上代的销量十分可观，销售至今已经超过 50 万本。本作的势头一点都不比上代差，不难看出 KOEI 对于把握历史题材游戏的功力！2 代较之 1 代有很大变化，剧情更加复杂，人物登场数量和战役场次增加了很多。最叫人赞叹的是吕布传的出现，终于满足了我很久以来的“武愿”。
恐龙危机 3	8	等待了许久之后，《恐龙》系列的第 3 作终于推出了，虽说它的推出是在 XBOX 上但是这一点不影响它受关注的程度。本作中舞台从地球转移到了宇宙，在怪兽口下逃生可不是一件简单的事！游戏中为玩家准备了许多新品种的恐龙与武器，声光效果更加美丽，充分显示游戏的魅力！
头文字 D	8	总的来说，家用版忠实的保留了街机版的特点，在原来的基础上加入了故事模式。就算没有玩过街机版的朋友一样会感觉到其中的乐趣！本作比街机版的画面提升了不少，比赛方面的速度感会叫人获得很大的满足。就算手柄控制也可以得到良好的操作感，是 FANS 级的作品！



莫妮卡

每个人的游戏情感和游戏历程不尽相同，我在这里讲述的故事也无非是给大家点燃的一盏照明灯，好让大家真真切切、明明白白的看清各类游戏的真面目，个中滋味还需你们自己体味！好了，我在这里不再赘言，大家分头去玩吧！

游戏	评分	评论
三国志战纪 2	7	游戏保留了让人赞赏的连锁系统，加上故事性的大幅度进化，令作品变得更完美了。不过，游戏的战略性以及战法连锁等攻击的变化都非常高，相信可能会让个别的玩家感觉比较难掌握其中的奥妙之处。不过，作为女孩我是不太欣赏这种类型的游戏。
恐龙危机 3	6	这次的故事情节有种看太空科幻片的感觉……但是可不能小窥里面的进化版恐龙(异形版?)，它们可是很凶悍的。与过去不同的是，这次游戏强调的是动作和速度。另外，这次给主角装备了推进器，令战斗进行的更加激烈。
头文字 D	7	人气漫画《文字头 D》的家用游戏版的终于推出啦！游戏中收录了街机模式可以玩的所有赛道，以及还有 PS2 版专有的故事模式。游戏中任务的多元化，让玩家更能投入到角色中，更有满足感。而且，完成任务还会有奖赏呦！现在，跟随主角一起去彪车吧



葵双叶

这期发售的游戏已经可以用精彩来形容了，不论是动作游戏还是战略游戏甚至是育成游戏都可以说是经典系列的后续作品，虽然有些游戏在制作上会出乎玩家的意料，但是依然是值得尝试的作品，毕竟相比前作都有了很大的改变。

游戏	评分	评论
三国志战纪 2	7	光荣公司最为出名的三国系列游戏的又一部新作，而这次的主角依然是那些在三足鼎立时代驰骋沙场的英雄人物。但是相比前作又有了很大的创新，那就是连锁攻击给我们带来的快感，而且相比前作连击上限也有所提高。而且战法组合结构更为细致。
恐龙危机 3	9	本作拥有与前两部作品截然不同的表现风格。将未来时代的舞台配合远古时代的生物题材，而两者相融也没有出现抵触感觉。背景金属感非常强，而且游戏中加插的动画片段也十分有魄力，令人遗憾的就是恐龙给玩家的紧张感不是十分强，视点也很差。
头文字 D	9	虽然是街机上移植的作品，但是新增的故事模式使整个游戏更添精彩。在这个故事模式中，完全遵循原作故事的情节发展，就连最细微之处都展现的淋漓尽致。此外秋名山道的著名弯路多而且狭窄，但是非常刺激有趣，各位玩家不妨亲自去挑战一次吧。



九十九

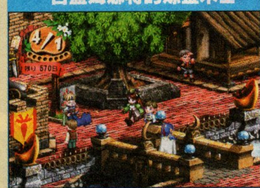
这个月值得一玩的游戏还真的不少，其中不乏有重量级的大作。SLG 游戏九十九也就是象征性的试玩一下而已，点评本来就是编辑们主观的看法，如果有不详(不切)之处大家还是多原谅吧，毕竟小编也是有所偏好的呀。

游戏	评分	评论
三国志战纪 2	5	画面上对我而言没有任何的吸引力。嗯？故事情节？说到这里九十九更加的困惑，好好的中国名著被肆意的改编，悲哀……并不是我不喜欢三国，而是在读过三国之后对这个题材的游戏更加难以忍受。各位三国系列的“犯尸”尽管鄙视我吧
恐龙危机 3	7	剧情上讲无可厚非，因为本来就是科幻题材，所以我也不在乎恐龙们怎么到了宇宙船当中；画面不失水准，XBOX 的机能比较其他主流机种有过之无不及。但整个游戏几乎都在别扭到极点的视角中进行，AVG 游戏应拥有一个让玩家舒服的视角才是最重要的吧。
头文字 D	8	不得不承认，《文字头 D》的原著是本人看的很少的竞技类漫画中的一部，所以对这款游戏多少有那么一点偏爱。游戏操作感中上，速度感不错。规则上一如街机，需要达成一些大部分来自于原著情节条件才能过关，读过原著的玩家投入度会倍增。

1-4 推荐试玩 5-7 推荐购买 8-10 白金典藏

2003年6月26日

炼金术士
科娜迪的工作室：古蓝姆娜特的炼金术士





厂商:GUST
类型:RPG
媒体:DVD

虽然每次推出这系列游戏时的变化都不大，可是仍旧可以吸引不少的玩家钟情于它。其中的关键可能是存在于“无限的可能性”上吧！游戏的系统可以让玩家反复游戏很多次而不会腻味。游戏目的是开一间属于自己的商店，并且不断的招揽客人以便复兴自己所住的小镇。喜欢的朋友不要错过！

盼星星，盼月亮，《炼金术士》FANS期待的第五集终于推出，本集的有趣之处，就是建设自己的“炼金术店”。今作与上集的最大分别就是，游戏另有设施POINT系统来安排室内设施，相信一定会让FANS玩的废寝忘食。本人也在积极“练习如何把别人的金子练到自己包里”，哈哈！~

又是一个美丽少女完成最终学业而努力的游戏。老实说，这个系列已经推出了多部，所以对于本游戏已经没有什么特别的期望了，只是觉得这款游戏没有什么新鲜感，虽然每作都能保持一定的水准，但是毕竟这个题材已经严重老化了，不知道厂商要到何时才能有新的突破。

对我来说，只有《炼金术士——玛利工作室》才能真正的吸引我。(主编：你在胡说些什么？)试着玩了一下这款游戏，感觉没有什么质的变化(可能是玩的不深的缘故)。按照一般的惯例，游戏的续作要么继续进步，获得更好的风评；要么就是停滞不前，主要来嘉惠该游戏的FANS。

2003年6月24日

半熟英雄对3D



厂商:SQUARE ENIX
类型:SLG
媒体:DVD

记得早在FC上时这款游戏就以其恶搞而出名，本作在这方面的程度有过而无不及！搞怪、倾奇才是这款游戏的卖点所在。不过，在倾奇的同时游戏中也引进了一些正统的SLG的半即时系统，方便了游戏的操作！另外，FF系列中的召唤兽也被加入到游戏中，更增加了不少的噱头。

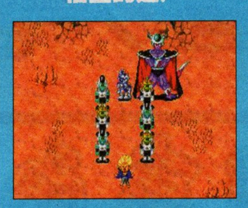
“半熟英雄”是SQUARE在88年推出的一款创意型作品，事隔15年今天《半熟英雄对3D》将以更加天马行空的狂野想象力再度登场。游戏画面以古怪的2D和3D相结合给人感觉十分独特，给人强烈的视觉冲击。战略方面虽然简单，但变化十分高。总之，这是一部古怪又搞笑的游戏，狂热推荐！

这是一款非常有趣的作品，风格独特，尤其是召唤蛋的设计真是叫人非常意外。虽然游戏偏向滑稽搞笑，但其中也拥有一定的战略要素，并且还会有一点难度。由于游戏规则比较简单，所以你可以尝试很多次。此外2D与3D画面也很协调，战斗时角色既生动又有趣，各位好奇的玩家不妨去试试吧。

除了恶搞，还是恶搞。真不知道游戏中主角的命运是悲壮还是悲哀。游戏在沿袭2D风格的同时也不忘恶搞一把，与其对立(或者说是主要抨击的对象)的竟然是3D兵团?！战斗时的音效更……不用怀疑了，这就是我们记忆中的《半熟英雄》。各位老玩家还在等什么?快点去游戏中拯救公主吧！(笑)

2003年6月5日

龙珠Z Ⅱ
悟空的遗产





厂商:ATARI
类型:A.RPG
媒体:卡带

本作是以著名漫画《龙珠》为题材的游戏作品，属于一款改编游戏。由于首先是发售美版的缘故。所以，游戏中的文字表示方法是以英文的形势表示出来。从某种程度上来看这也是有一定好处的！游戏中，为了体现这是新的游戏，所以加入了不少的新情节和大量的解迷成份，叫人心动不已。

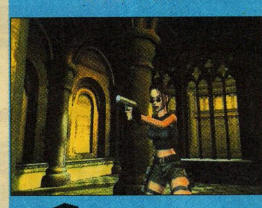
又是“龙珠”！厂商并不知道这部“换汤不换药”的游戏，对我这样的人杀伤力有多大！以卖角色为前提，画面欠佳，整体上只是挂着“龙珠”招牌的游戏，我想只有“死人级”FANS才会喜欢！我很不喜欢那些“翻拍”了N次的老掉牙的游戏，很不幸《龙珠Z》就是其中之一。

对于这个题材的游戏我们已玩过很多，而且从最早的FC主机上就已经登场直到现在。这次的作品最突出的就是人物刻画采取的是3D建模动画贴图，使得游戏在战斗起来更加显示出画面的精妙之处。战斗中，还会有多种战斗效果为你突出现场战斗的激烈程度，如果你喜欢就自己去战斗吧

又是龙珠啊……不做什么评论了，对这个游戏打的分数是献给为给予我们童年美好回忆，而不停的超超超超超超(此处略去253字)的鸟山老师的……

2003年6月20日

古墓丽影
黑暗天使





厂商:EIDOS
类型:ACT
媒体:DVD

《古墓丽影》系列游戏至今不知道共开发了多少续篇。我一直没有搞懂一个简单由3D绘制出的虚拟幻影究竟有什么魅力可以吸引这么多爱好者？本作在近期的游戏市场中确实称的上是一款大作，新设计的关卡、新动作、新武器受到广大FANS的好评。不过具体好在那里我还是没看出……

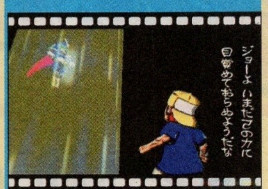
劳拉终于不再盗墓(我都替她感到烦……)，而是辗转巴黎进行大逃亡和调查……。这次的作品不仅大幅度提高画面质感，更是采用了多个新元素，例如着重对话的故事性以及近距离的格斗等等。又是电影，又是游戏的，让罗拉的脸渐渐恶俗起来……。不过，喜欢探险游戏的玩家可以玩玩看！

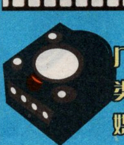
这个游戏系列也已经推出多部作品，但是主人公却依然是那位性感美丽的劳拉。当然这次也不例外，她又将再次踏上冒险的旅程。在游戏中她将继续孤身一人完成那些不可能完成的任务，从画面上来看已经非常明显了，不论是劳拉各种动作的流畅性还是周围静态物品的真实性，都相对前作有了一个提升。

我对《古墓丽影》系列的认识就是天旋地转，而后剧烈呕吐(这是我的亲身感受)……虽然我对此系列比较感兴趣，但是由于体质上的问题我实在适应不了游戏的视角调整(也许我只适合玩固定画面的游戏)。凭心而论，这款游戏有不少的新要素出现，值得一试(我付出了相当沉重的代价)。

2003年6月26日

VIEWTIFUL JOE





厂商:CAPCOM
类型:ACT
媒体:DVD

这是一款用立体3D包装的横向动作游戏，操作简单容易上手。在游戏中玩家可以变身成为超人，使用各种特技，使画面进行快镜或慢镜的变换，有点《骇客》帝国的感觉！从整体上来看这款游戏也是很“美”的游戏，卡普空近年来的游戏风格都开始慢慢走向“美化”，在该作上再次得到体现。

本作是参考了美国经典英雄题材，以华丽和夸张的动作为卖点，虽然玩法不够创新，不过却相当过瘾和有趣。据说一部分店家都缺货，其火爆程度可想而知。如快镜或慢镜的不同攻击效果也会在游戏中出现，很有“MATRIX”的感觉。国外玩家对此款游戏的评价极高，如果你喜欢爽快性的游戏，不妨试试。

这是一个题材轻松而且风格鲜明的作品，近来已经很少有这样爽快的游戏了。故事讲述主角走进电影的世界，为正义而战，虽然不是十分新鲜的情节，但游戏中充满独特的美国幽默风格，再加上充满动感活力的角色造型、流畅而魄力的动作系统，其感觉令人满意。

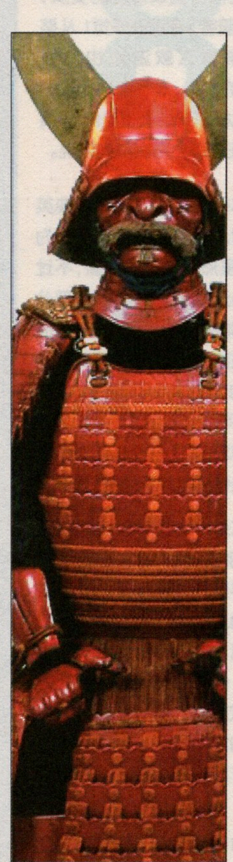
你能明白一个玩家使用“好玩”二字来形容一个游戏意味着什么吗？就是精美的画面，合衬的音乐，体贴的系统与任何人都可以轻松上手的操作感，最后则是良好的游戏性与强烈的感官刺激！九十九不敢说这款游戏都可以做到，但起码具备了以上条件的80%！

文:立花清司 编:石田

宫内少辅国亲的奋迅

在战国历史上总是能找到一两颗璀璨的明星，其中在四国地区最引人瞩目的便是长宗我部氏家族！

传说长宗我部氏源自上古的归化人中自称秦始皇子孙的一支，但是各种资料在细微处却存在着不同之处。



太田亮在《姓氏家系大辞典》中提出长宗我部氏是苏我氏的部曲——宗我部氏的后裔，由于居住在土佐国的长冈郡内，所以称为长宗我部。这一说法也为海音寺潮五郎在其名作《武将列传》中《长宗我部元亲》中所吸收，海音寺将其与长宗我部氏的“秦氏说”糅合在一起，海音寺观点的大体内容是：上古的大族苏我氏与在文化上具有特殊才干的秦氏关系密切，秦氏也得赖苏我氏的庇护和支配而发展，后来秦河胜的子孙成为了苏我氏在土佐地方的首领，居住在长冈的一支就以长宗我部为苗字，而居住在香美郡的一支则以香宗我部为苗字。

要说到长宗我部氏的“秦氏说”就必须先简略说明一下秦氏，秦氏是所谓秦始皇的子弓月君远渡日本流传下的一支，是日本古代所谓“归化人”中最有力的氏族，其分布以畿内为中心，东至关东常陆、下野，西至北九州的筑紫一带，遍布各处，一族繁衍发展很是繁荣。《三代实录》中“元庆七年十二月二十五日”条中记载，秦宿弥永原等男女十九人被赐予惟宗做为姓氏，永原等自称是秦始皇十二氏孙功满王和其子融通王的后代。《史料集览》中的《长宗我部谱》中提出长曾我部氏的始祖最早是在伊势桑名登陆日本，在桑名居住了一段时间之后迁移至土佐国本山乡。

一般日本史学界比较认可的说法是秦始皇的十二世孙功满王和其子融通王在仲哀朝、应神朝之时归化，普洞王在仁德天皇之时受赐波多姓，至推古天皇之时秦河胜受领山城国葛野郡，其后河胜的后裔移居至信浓国更级郡小谷乡，当地的稻荷山治田神社就是这支秦氏祭祀之处，就这样一直以更级郡小谷乡为本处定居繁衍直至平安末年。其后秦能俊在承久之乱时举族迁往了土佐国长冈郡宗部乡。宗部乡位于物部川和国分川的下游的香长平野，自古就是土佐国的先进地带，古代的国府也设立在此。其西南面的江村乡，东南面的筱原乡、大曾乡也是天然的富庶之地，这样的自然条件对于宗我部氏的发展有着重要的影响。根据《南海通记》中记载，能俊在迁移至宗部乡后即以曾我部为姓，治承四年（1180），源希义在土佐举兵呼应源赖朝，宗我部氏跟从着香美郡的豪族夜须行宗响应希义。——希义是赖朝之弟，在平治之乱之后被流放至土佐国介良庄。最后希义受到平家的攻击而败死。

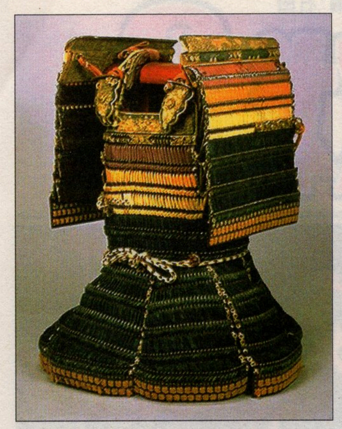
虽然众说纷纭，而且多有抵牾，但是可以肯定是长宗我部氏是在镰仓时代之际由信浓迁移至土佐而成为当地的地头豪族的。

土佐国的宗我部氏共有两支：一支就是本文的主角长宗我部氏，另一支则是香宗我部氏。两支虽然都以宗我部为苗字但是，两支源出却是截然不同。香宗我部氏的氏源是清和源氏义光流一条氏流，义光的三代孙、甲斐武田氏的始祖武田信义之子次郎忠赖以一条为苗字，忠赖之子秋通则又改苗字为中原。其后因为勋功受任香美郡宗我部乡和深渊乡的地头，于建久四年（1193）从甲斐迁移过来，遂以香美郡香宗城为主城，定居土佐。后改苗字为宗我部，又为了区分长冈郡的那支宗我部氏而改称香宗我部氏，而其家纹却一直沿用了象征着武田一族的割菱。



虽然很幸运的重兴了家名，但是可以肯定是长宗我部家的势力已远不如昔日位居土佐国人众旗头之时。国亲重振家业的第一步就是安定领内统治，逐步积蓄力量。为此国亲与近邻——江村乡内的豪族吉田周孝结好。吉田氏源自藤原北家秀乡一流，首藤义通的一支因领有相模国山内庄而改称山内，其后这支山内氏到了俊宗这一代以领地之名而改姓吉田，后来俊宗的子孙迁居至土佐江村乡吉田，领有长冈郡内十四村的领地。吉田氏到了周孝这一代，由于领地狭小，又不断受到周围豪族的压制，家业渐渐衰落。国亲看准这一点，将妹妹嫁给周孝，两人因此结成了义兄弟，周孝也感叹于家名的衰落，希望以依附长宗我部家的方式重振家业，因而加入了国亲旗下。周孝为国亲出谋划策，提出了在领内实施善政，积蓄力量以待时机的方针，国亲听从了他的意见。

长宗我部家势力的逐渐增长引起了邻近诸豪族的不安，另一方面国司一条教房也担心土佐国会因为不断强大起来的长宗我部家而再次陷入战乱之中，经过反复考虑，教房想出了将国亲之女嫁给本山式部少辅清茂（又名茂宗，入道梅庆）的嫡子茂辰的计策，以期通过两大豪族的



联姻来稳定局势。房家派遣家臣为松左马助到冈丰与国亲交涉此事，国亲并不愿意与有杀父之仇本山联姻，但是经过反复考虑之后终于允诺此事。吉田周孝在此事中起了很大的作用，他极力劝解不同意这次联姻的国亲，提出了如果和本山联姻，可以使得原本与本山联合攻击长宗我部家的诸豪族对本山家心怀猜忌，消解其联盟。对于此事《土佐军记》的记载有所不同，按照《土佐军记》的说法，本山氏是因为看到长宗我部家的势力逐渐强大而担心国亲报杀父之仇，所以拜托一条家中介，与长宗我部家联姻。不管怎么说，这桩婚事对长宗我部家确实是有利的，暂时保持和本山家表面上的和睦，消除了再一次陷入包围网之中的隐患，使得长宗我部家可以将北面的本山家放在一边，先集中精力削平南面、东面的诸势力。从事实来看，在长宗我部家采取以上行动之时，本山家并没有什么牵制行动，这也说明了这次联姻是很成功的。

在消除了北面的威胁之后，国亲开始依次消除附近南面的诸势力。其兵锋首先指向从属于一条氏的大津城，天文十六年(1547)长宗我部军消灭大津城的天竺氏，接着兵进大津以南介良、下田，介良庄的横山九郎兵卫降服，下田城主下田骏河守是有名的勇将，他没有选择投降，而是和长宗我部军死磕了一把，最后和其弟七郎右卫门一同战死。下田以南的十市地方的豪族细川宗桃，十市以南的池城的池赖定受国亲的压迫，细川宗桃降服；而池氏家臣中有名的豪勇之士岩松经重坚持对长宗我部家的主战论，国亲的家臣中岛大和施展谋略将岩松经重除掉，然后将国亲之女嫁给了池赖定之子赖和，池氏因而加入了长宗我部家属下。国亲转而向东，改田地方的领主蚁居田氏因娶了兼序的妹妹而成为了长宗我部家的家臣，就这样除了本领江村、 枝、野田、大 之外，长宗我部家的势力范围延伸至整个长冈郡南部。此后布师田的石谷民部少辅，一宫的永吉飞 守等相继降服，长宗我部家的势力更是扩张到土佐郡的东部和香美郡的西南部一带。

天文十八年(1549)，国亲攻打当年参与攻击父亲兼序的山田氏。——山田氏与香宗我部氏同出一源，都是一条次郎忠赖之子中原秋通的后代。此时山田家的当主是治部少辅基道，基通在天文初年很是风光了一阵，后来厌倦政事，引起民心离反，国事遂不可收拾。国亲趁机突袭，在当年秋攻灭了山田氏。

在席卷了高知平野之后，国亲突然于天文末年(天文二十三~二十四年)剃发出家，入道之后号瑞应觉世。天文二十三年春，国亲为亡父兼序祈福而在江村乡八幡千岁山建立了兼序寺。国亲在天文末年突然的青睐佛教，其原因现在当然很难得知，根据《土佐物语》中流传下来的国亲的自白“俺六岁的时候就孤苦一人，人间的不幸在俺身上也可以算是无以复加了，然而凭借着不可思议的天运，虽然家业得以兴旺，但是俺的心境却是常常怀着悲哀的”云云，我们还是可以体会出这种“英雄到老皆皈佛”的心境的。

弘治元年，国亲出兵平定了香美郡北部柳濑等地土豪的动乱。弘治二年(1556)冬，国亲发挥了长宗我部家世代是吸江庵寺奉行的权威，解决了五台山竹林寺和吸江庵之间的争端。就在此时，长宗我部家开始渗透一直统治着香美郡东南部的香宗我部家。此事的起因在于大永六年(1526)香宗我部亲秀进攻安艺郡豪族安艺氏失败，嫡子秀义战死，遭受了此次大败，香宗我部家逐渐衰落下去。亲秀心灰意冷，将弟弟秀通收为养子（大汗不已），自己剃发入道号迁仙，将家中事务交给了秀通。后来亲秀眼见长宗我部家势力越来越大，近年来更是逐渐开始蚕食香美郡，恐怕日后长宗我部家会吞并日渐衰落的香宗我部家，同时也寄着延续本家家运的心态，准备将国亲的三子亲泰迎为养子。但是这样做就必须要让秀通引退，亲秀向秀通传达了自己的用意之后，秀通极为不满。秀通认为香宗我部家并非无嗣，而是屈于长宗我部家的武力就将家业拱手送给外来的养子，是身为武家名门的最大耻辱。亲秀见无法压服秀通，就命令家臣杀害了秀通，此事发生在弘治二年十月二十一日。接着时年十六岁的亲泰入嗣香宗我部家，长宗我部家达成了香宗我部氏的联合，使自己的势力延伸至香美郡的东南部。

在势力不断扩大，东面南面的威胁基本消除之后，长宗我部家与杀父大仇，同时也是土佐国内另一大势力——本山氏的冲突已不可避免。与国亲同时期的本山家当主是本山式部少辅清茂入道梅庆，他是发动攻灭兼序之战的本山养明之子，此人也可以称得上是一时之雄，在他这一代本山氏的势力达到了巅峰，除了长冈郡北部的本领之外，土佐、吾川两郡也被纳入本山氏的势力范围，从而形成了北至本山一带，南至长滨、浦户，横断土佐国中部的广大版图。梅庆本人迁移至土佐郡的朝仓城，而将本山本城交给了儿子茂辰。茂辰在天文末年奇袭吉良峰城的吉良骏河守，在仁淀川击破吉良势，一举吞并了吉良家的领地。但是好景不长，本山家的英主入道梅庆在天文二十四年(1555)二月死去，死时四十八岁，后来的历史进程证明了这是本山家决定性的损失。国亲乘机开始积极的活动，削弱本山家的实力。

弘治二年(1556)，国亲攻打本山氏麾下的秦泉寺扫部，并与赶来援救的大高坂、国泽等氏交战，最后击败了扫部等，在本山家领地的中部打进了一个突破口。永禄三年(1560)，长宗我部军从大津向浦户湾东南端的种崎运送兵粮，结果本山茂辰的家来从潮江乘船，劫住了运粮船队，杀死了船主，将兵粮劫走。乘着这个借口，国亲开始谋划攻打位于浦户湾另一端的本山家支城长滨城，早先国亲的谱代家臣福富右马丞因有过失而遭到追放，此时正作为浪人居住在长滨城一带，并且正好在负责长滨城城门、橹的修建。国亲向福富许诺了重新成为家臣和所领增加的条件，要求福富在城郭上留下暗门。永禄三年五月二十六日夜，国亲率军夜袭长滨城，城主大 美作守被打得措手不及，很快就兵败城落。

败报传至朝仓城，本山茂辰又惊又怒，从朝仓城出阵，率军势二千余于二十七日晨进逼至长滨城附近。国亲率军一千，与之交战（一说本山势一千，国亲势三百）。从午前十时一直打到正午，长宗我部军经过奋战，击败了数量是本方一倍的本山势。本山茂辰逃回北面的朝仓城，国亲则率军向南，攻打浦户湾西端的浦户城，结果突然急病发作，在六月十五日急病而死，时年五十七岁。国亲在临终时嘱咐嫡子元亲：



“一定要讨杀本山，奉于我的灵前！”

国亲戎马四十年，留给了继任的弥三郎元亲长冈、香美两郡的领地和未完成的本山氏攻略。

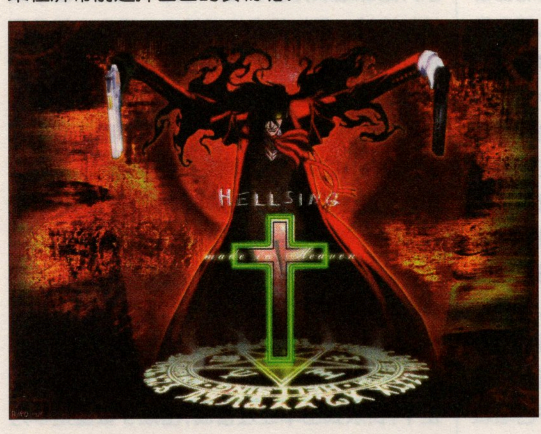
文.编:石田

你需要吃游戏？

俗话说的好，“人是铁饭是钢，一顿不吃饿的慌”这人一生下来就是要吃饭的！从小吃到大从大吃到老，没有摄取到足够的蛋白质，人的生活就没有意义。当然，也活不下去。

正常的人在一天之中需要吃三顿饭，摄取的营养很多，维生素C、A、E等等数不胜数。这些营养可以保证一个人一天的基本体力，使得跑步、跳远、做操都变得很顺利，但是这只是普通人的标准，对于一个长期从事游戏的玩家来说那就不那么足够了。

电视机的电磁波和电脑屏幕的电磁波会对人体的皮肤造成伤害，这是世所公认的。如果想通过饮食来弥补对身体造成的伤害也是可以的！对于经常坐在屏幕前的玩家们对身体最好的营养就是水果！青苹果、葡萄、橘子样样可以叫人吃的心满意足。相反高脂肪、高热量的食物对于玩游戏的人来说并不适合，过多的摄入高脂肪对于那些经常坐在屏幕前的玩家会造成脂肪臃积的情况，会慢慢的使你那健美的身材不复存在。那么如何来在屏幕前选择自己的食物呢？



说来也简单，只要自己平时多多注意一些书刊上关于饮食滋补或者美容养颜的菜谱即可。如果自己一个人很懒，但又想吃到好吃又有营养的东西该怎么办呢？那么请来看下面的一些游戏营养配餐。

一 合理的搭配

在进行游戏时要根据自己所玩的游戏进行配食。

一个人在全神贯注打游戏《塞尔达传说》之时，突然感觉到肚子里面传来“咕噜，咕噜”的叫声。这时那人才想起原来自己从早晨到中午一直没有吃过任何的东西，他打开冰箱大门，向左边一看。里面有一锅昨晚吃剩下的猪肉炖粉条，还有一碗白饭。猪肉炖粉条中的组成物质多以胆固醇与淀粉为主，两者组合出的热量很高，对于一个一天都要坐在屏幕前的人来说显然是多了些。那么，这人又转头朝向右边的柜中，冰箱右边的槽中整齐的摆放着一排小松饼，看上去又黄又软，咀嚼起来一定是香甜可口。刚要伸手拿。却因为上面有一层薄薄的素油料暂时停下了手。小松饼中所使用的油料是由植物中提取的，制作这个小松饼所使用的材料是由花生油、鸡蛋加上黄油调和烤制而成，花生油与鸡蛋无疑是他的身体所需要的，但是黄油呢？这些由牛油制成的黄色油脂，对于早晨的人们无疑是很有好处的，但是对于经过了一天机器式少量运动后的青年是否也需要呢？答案很清楚！

踌躇了半天的人最后把目光落在了一袋子咸土司上，这袋子咸土司显然是昨天烤制出炉的，上面的白色面屑还不曾掉落过，那么好。就是这袋咸土司了，这人高兴的拿出了这些土司摆放在厨房的料理台上，简单的切三片低脂肪的火腿，牛肉的最好。再洗干净两张生菜的叶子，当然番茄也要切出两片。拿出几片土司，斜对角切成三角型，里面用生菜铺好上面放入火腿，抹入一些沙司或者奇妙酱之类的酱料，最后在把番茄也搁进去用土司压好。一个美味又有营养的三明治制作完成。



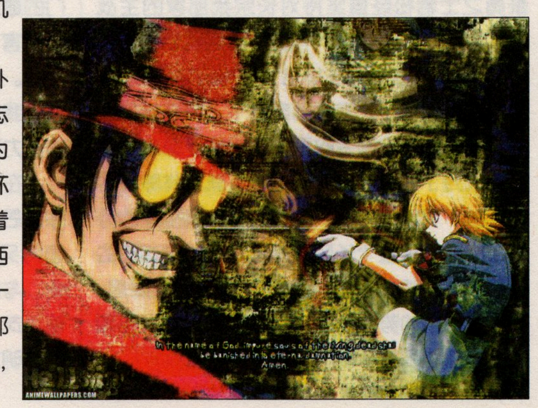
这人满意的看着自己制作的三明治，拿到自己的屋中在游戏的陪伴下三口两口吃了下去……

二 零食的需求

有很多人说零食会影响到饭前的食欲，会使得人体吸收的功能低下。我看则不然，零食固然在饭前吃不好，但是饭后吃则没有那么大的功效了。午饭吃完之后来一杯咖啡，两块巧克力和奶糖也是十分惬意的事情！毕竟《机战》、牛奶、芝士饼干也让我享受了很长时间。

对于那人来说中午的吃食实在是有些少了，对于一个年轻气盛的青年人来说单方面的营养是不能够完全满足他的心理要求，就算营养的摄入已经很足够了，但是在食欲的驱动下他还是会再去吃点什么。《塞尔达传说》中有些BT的难度让他感觉到有些烦躁。肾上线素开始分泌，脸色开始发红，身体发热，大脑有些充血。于是他决定先放下手中的游戏找点什么东西来充实一下自己的胃囊。打开零食盒子之后他首先翻到的是一块巧克力，拿出来放在一旁。之后是一块波尔多产的葡萄糖。这种糖中有一股微微的酒味也是他喜欢的，也放在一旁。最后，他终于翻到了一大盒的曲奇饼干，蓝色的铁盒子下面是一个个金黄色的小曲奇，一股混合了浓香奶油味的气体飘到了他的鼻子里。最后，他决定把这些零食全部都拿到了卧室的游戏机前。

在走进卧室前他还不忘记到厨房中为自己倒上一杯热牛奶，他拿着这一切的东西回到了卧室，一屁股坐到了那舒服的沙发里，





边看着游戏中的画面定格边打开曲奇饼干的蓝盒子，从里面取出一块曲奇。一下子塞入了口里，香甜的味道直接刺激着他的神经，开始使他兴奋起来。接着他一把又抄起手中的游戏机高兴的打了起来。手指上面的黄油逐渐的润滑了手柄上的按键，但是逐渐亢奋的心情却使他忘记了所对手柄造成的伤害。逐渐，曲奇的数量逐渐变少，手柄上的油脂逐渐增多。直到打倒 BOSS 完成这关之后才发现手中的手柄格外的滑润，于是他随手掏出纸巾仔细的擦拭了半天……

当擦干净手柄之后又继续进行到下一关中，刚刚登场后情节的进行使他有了一点时间剥开剩下的两块糖纸。舌头上的味蕾很自然的接受了这种糖块的味道，含在口中的那种感觉十分的美妙。与此同时随着战斗越来越激烈，他的牙齿也跟着不停的紧张，本来想一直含到最后的愿望也化为了泡影。在大力的咀嚼下，糖块被粉碎了。密汁顺着喉咙很快的被吞咽了下去，多余的热量已经积存在身体中，快乐与脂肪在游戏之中被积累了起来。欢畅之后发现了自己吃的东西确实是很多。

在游戏的时候，一个人会经常找到一些吃的东西或者是可以咀嚼的东西来吃。如果，这是在正餐之后的消遣还好，若不是将会逐渐影响到身体的正常生理活动，牙痛、龈根肿痛会随之而来。薯片淀粉类食物、饼干威化食品与虾条等膨化食品会影响到你的体形，若是在游戏中吃零食时不注意这些那可就要有大麻烦了。

游戏的同时享受一点低热量，少油脂的食物其实是很好的选择，但是如果吃的过量就有点得不偿失了。

三 简单的食物是游戏之时的最好选择

进行游戏是一种费耐力又费体力的工作，选择好而有营养的食物是保证更好的游戏中重要的一环，如果吃的不好会在游戏中想起来，从而影响到游戏时的心情。游戏进行时最好不要吃东西，因为那样会影响到胃部的吸收情况，边打游戏边吃东西会使得吸收情况变的很差，吃的很少也不会被完全吸收。本来是不应该推荐这种方法的，但是鉴于现在在外面边打游戏边吃东西的朋友太多了，所以出此下策希望大家可以挽回一点对自己造成的损伤。

一般来说边打游戏边吃东西时，注意力多集中在屏幕上，很少会观察到自己手中吃的是什么或者吃到哪里了，有空闲就咬上一口。所以，对于这样的东西我们选择最好是以，可持、方便、单手、不会掉食物渣滓的东西为好。例如：非发面饼里面夹上一个滩鸡蛋，或一个苹果。

对于包子等发面食品由于馅料的缘故所以太过油腻，不适合长时间游戏的人食用。但是由酵母发出来的面粉吃起来口感比较好，而且营养丰富。若是选择这种吃食最好搭配些清淡的蔬菜。这样才能达到少运动量下的最低摄入量。

四 游戏时的心情决定食品

有些朋友在玩游戏时会很投入，这样的话会对游戏之后的一段时间里产生一些食欲上的影响，就拿我来说，当初玩《炎之料理人～好》这款游戏之时，里面的各种美味让我垂涎欲滴。游戏刚刚进行到一半的时候我的肚子就已经饿得难受，之后连忙跑到外面买了一个烧饼比着游戏中出现的菜肴就给吃了，正如一部老动画阿凡提中的巴伊老爷曾经说过的一句话"香味也是菜的一部分"。画面要比香味还要好吧！所以我就画画吃了这也不算亏……不过，次数多了可不行。

对于某些格斗游戏迷来说，简单的食品未必就能满足那热血一样的胃口。对战之后就好象打过一场大仗一样紧张刺激，油腻的食品未必可以吃下去。所以，尽量找些简单的食品吃下去。这样或许会缓和一下你紧张的心情。若是无肉不欢的话……我可没办法了。

爱情可以刺激食欲，这句话不能不说是有点道理，难道你面对一群群的女孩子不动心吗？要是一堆堆的糖果、蜜桃呢？呵呵，如果不胃口大动的话那才不正常。简单的恋爱游戏会使你的心情格外的开朗，心情愉快了食欲自然也就提高了。

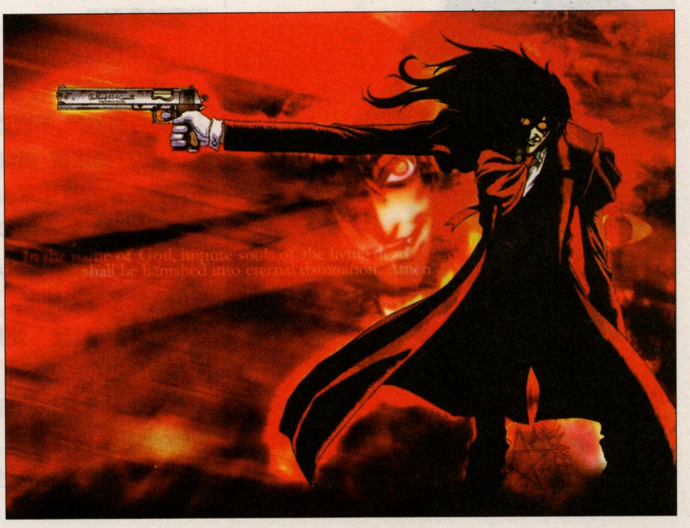
另外，如果有 3D 眩晕证的人在游戏之前还是要尽量少吃东西……我自己就是其中的一员，吃完东西后玩 CS 难受的不行，不知道有没有法子可以治疗。

五 饮料的搭配

玩游戏时能喝上一杯冰凉的饮料是多么舒服的一件事啊！尤其是遇到难关未破时，来一瓶甜滋滋的可乐那才是一种真正的享受。但是，大家有没有想过，玩什么游戏时需要喝什么饮料呢？随着越来越多的游戏赠品发售，一些补充身体水分的饮料也跟了出来，当年 CAPCOM 的生化危机 2 特别别册发售时，其赠品就是三袋乌龙茶。可惜的是当年邮购这套东西回来后发现这三袋乌龙茶已经过期，所以至今仍旧没有尝到《生化》乌龙茶是什么滋味。还有，前些日子推出的《名侦探科南》GBA 版本游戏时也有一种叫生命之水的饮料随游戏赠送。

所以说游戏时也需要一些符合情调的饮料才好，玩 RPG 游戏时最好喝茶，玩的长喝的时间也长。玩 ACT 类游戏时要喝碳酸饮料，一鼓作气二氧化碳就没了。育成类游戏要喝乳酸类饮料，爱情是酸的饮料也是酸的。AVG 类游戏是要喝纯净水，因为越紧张越容易出汗，要及时补充。果汁的味道最适合 SLG 游戏，或许是酸的或许是甜的，真正的胜败只掌握在你的手中。体育类游戏适合榨出的果汁汁液，这正符合健康、新鲜、环保的宗旨。

不论如何，吃东西还是要和自身的情况相结合，过多过少都不好。希望大家要好好爱惜自己，不要因为游戏而伤到身体，那样的话便有些得不偿失了。



文:山名忘不了　编:石田

透过飞将看高顺

从小就特喜欢看《三国演义》。那时俺心里没有什么太正统的道德观念，只知道羡慕厉害的英雄豪杰,小伙伴们扮家家玩游戏的时候,大家为了做武勇无双的飞将军吕布此次次都是争的面红耳赤。打那时候起,作为三国最强战斗集团之一的吕布并州军就在俺心中留下了深刻印象。后来长大了些,越来越不喜欢反复无常见利忘义的小人吕布，而是把兴趣逐渐转移到了他的手下们的身上。尤其是飞将军手下一文一武堪称左膀右臂的陈宫与高顺。陈宫其人演义正史形象出入较大,暂且不去说他。高顺么,不管史书还是演义,套句田中芳树式的说话,那是把字面意义上的"男子汉"当成商标帖在脸上的好汉。

且看演义中的描写:"阵圆处，吕布当先出马,两边排开八员健将:第一个雁门马邑人,姓张,名辽,字文远;第二个泰山华阴人,姓臧,名霸,字宣高。两将又各引三员健将:郝萌、曹性、成廉,魏续、宋宪、侯成。"(《三国演义》第十一回　刘皇叔北海救孔融　吕温侯濮阳破曹操)了不得,好气势。大家都知道,后来张辽逍遥津以八百死士破吴十万大军,威震江东近二十年;臧霸被曹操委以方面之任，袁曹争霸时以类似游击战的战术牵制了袁绍的战略左翼。就是这么两个狠角色在吕布手下也当时也只是"健将"。和隐为吕布战友级人物的高顺还排不到一个档次上,高顺其人可想而知。在演义后来的描写中,也经常是"令高顺、张辽取沛城,攻玄德""布乃分兵五路,高顺引一军进小沛,敌桥蕤"论统率能力,在演义中吕布军的战斗序列中,高顺是当之无愧的头号名将。论武力,夏侯元让拔矢啖睛之前,就曾和高顺力斗四五十合,若以武侠小说的观点来看,那也是夏侯惇剧斗之后真元损耗,内气不继,才着了曹性的道儿,重创夏侯惇的功劳多半还是归于高顺的武勇(半恶搞)。当年光荣在SFC上推出划时代的"三国志三"时，却将高顺设计的惨不忍睹,长了张陈应鲍隆之类的扑克脸不说,54的陆战指挥与60的武力更是让人无语,一代名将连潘凤武安国之类的纯演义龙套都不如,天哪,这究竟是为啥捏?-_-



光荣游戏的制作水平和俺的历史知识一样的与时俱进,众所周知,KOEI三国志系列里高顺是一代强于一代，目前已然是游戏里的准一流强者了，老玩家们对高顺的游戏评价基本都是:"用着顺手"。同时,随着俺对真实的三国乱世的了解，高顺义勇双全的名将形象在俺眼里也逐渐鲜明起来……

作为汉末乱世中过早退场的豪杰，高顺真正所谓的"历史存在意义"可说是微乎其微,在〈三国志〉众多列传里甚至没有一席之地,只有零落于各篇中的只字片语。让我们感谢裴松之他老人家吧,他在注释〈三国志〉时引用了大量今已散佚的史料，使我们看到了更丰满完整的三国英豪群像。

其中也包括高顺。

裴注〈吕布传〉引〈英雄记〉记载,高顺为人"清白有威严,不饮酒,不受馈遗。"短短十一字,一位严毅威重,清廉自守,生活朴素严谨,善于自我克制的真正军人形象跃然纸上。汉末乱世,兵戈四起,朝不保夕,人多有世事无常,及时立业行乐之叹,加之汉人有豪饮之风,因此后汉三国人物多嗜酒无度。曹操〈短歌行〉唱道"何以解忧,惟有杜康",便是这一思想的集中体现。而作为乱世中的军人，高顺放弃了血战之后无节制的放纵与欢乐而选择能够随时保持清醒与克制的道路,仔细想来,让人佩服的不仅是他的自律，更是为主君随时准备清醒状态的那一份忠义之心,换句话说是真正的"无我"。在骄悍暴虐,杀掠无度的吕布并州军团中,独善其身的高顺,使人感到分外的清新可敬。



高顺是个出色的战士，吕布的并州突骑向来以冲锋突阵为作战特点,"布出兵战，先以骑犯青州兵。青州兵奔,太祖陈乱……""(吕布)常与其亲近成廉、魏续等陷锋突陈,遂破(张)燕军"如此记载史不绝书。所谓"人中吕布,马中赤兔"名下无虚,而吕布被曹操俘虏后,还是以自己高超的骑兵统帅能力自许。作为吕布的战友,从光荣的三国志五开始,高顺自然被赋予了极强的骑兵能力。可是,俺却有些不同意见。

史载:"(高顺)所将七百馀兵,号为千人,铠甲斗具皆精练齐整,每所攻击无不破者,名为陷陈(通"阵")营"众所周知,后汉时代尚未出现马镫,骑兵的作战方式是以驰射为主,刀槊格斗为辅,尤以游牧民族为甚,史书中提到少数民族的军事实力时,常说"控弦"多少人。同时当时甲骑尚未流行,骑兵一般不披重甲,例如直到官渡之战,曹操还只有马铠三百领。出身边地的吕布并州军自然会继承这种战斗风格。由此可见,这里"铠甲斗具"指的是步兵的装备而非骑兵。同时文中精确的说陷阵营是七百余"兵"而不是七百余"骑",而且史书中的相关记载中,我们找不到关于高顺作为骑将陷锋突阵的记载,这些都说明了"陷阵营"是一支装备精良,善打硬仗的步兵部队。而从"每所攻击无不破者"平平



淡淡的一句话中，俺似乎看见了七百视死如归的壮士，无数舍死还生的血战，以及一位勇烈沉稳的将军。高顺随吕布经历了无数战斗，事实上翻遍诸书，他是吕布手下唯一曾领兵独当方面的大将。建安三年，吕布与刘备反目，派高顺统率大军攻击小沛的刘备军。即使是拥有关张两位"万人敌"的刘备军，也没有能够抵挡"陷阵营"的兵锋，（或许，这就是本次三国志战记 2 中高顺实用能力强于关张的原因吧）。高顺占领小沛，随即击破由曹营头号大将夏侯惇所率的曹操援军。这是高顺军人生涯的巅峰，同时也是他最后的演出，就在当年，曹操击杀吕布于下邳，高顺就义，一代名将人生落幕。

高顺的能力行事，可以说无愧完美的军人称号（一直到就义之前，他亲自独挡一面的战斗从没有败过，即使对手是刘关张或者曹孟德这样的人物……）。可是他更令人钦佩的还是那种高洁忠义的品格。史书中没有高顺出身的相关记载，奇怪的是甚至和农民出身的典韦，马贼出身的郭汜一样，连字也没有留下。让我们无责任的联想一下，他很有可能和吕布一样出身边地，很早就跟随了吕布。在入洛的丁原军中，铲除董卓的义士里，直至随吕布出关的百骑内，有没有高顺的身影呢？那千金不易的男儿之诺是何时许下的呢？这些我们不得而知。只知道某种意义上说，他是吕布这只反复无常的邸枭唯一可以信任的人。

建安元年六月夜半，吕布部将郝萌反，将兵攻打吕布在下邳的府第。英勇无双的飞将吕布仓皇之下披头散发，衣冠不整的和老婆一起翻墙出逃，狼狈之相无以复加。深夜兵变这种险恶无比的形势下，吕布唯一可以确定的是高顺不会背叛，于是逃往高顺营中。高顺确实没有辜负吕布的信任，详细询问了叛乱的细节后迅速确认了叛乱主谋，严兵整甲，半夜之内就平定了叛乱，而且亲手砍杀了叛乱主谋郝萌。然而吕布此人，是一个不会得民心，不会得士心，更不知道自己如何做人的小人。对自己的救命恩人，他回报的只是猜忌。或许是因为高顺看见了名震天下的"飞将军"的狼狈相吧，总之吕布对高顺是越来越疏远。而高顺呢？史书中记载他"终无恨意"。

不仅如此，对这个反复无常以怨报德的主人，高顺不仅为他冲锋陷阵，更是尽了自己的一切力量来辅佐他。某次吕布要亲自出军向臧霸索要财物，高顺劝他珍惜名声，不要为这等无谓的行为出兵，实际上是变相的劝谏吕布不要过于贪图小利，吕布自然不会听从。关于这个主人的本性，高顺是看得很清楚的，他常对吕布说："凡破家亡国，非无忠臣明智者也，但患不见用耳。将军举动，不肯详思，辄喜言误，误不可数也"实际上就是含蓄的指出了吕布翻覆无常，轻狡刚愎的毛病，吕布呢？"知其忠而不能用"。不仅如此，郝萌反后，吕布开始猜忌诸将，甚至剥夺了高顺的兵权交给自己的小舅子魏续，直到作战时才赋予他临时指挥权，面对如此的猜忌与冷遇，高顺仍然无悔的为吕布作战直至最后。

建安三年，曹操东征吕布，围城三月，吕布众叛亲离，诸将开城投降，其中包括了吕布最信任的内弟 -- 魏续。吕布势败被俘，张辽见大势已去，率领部曲投降，臧霸只身逃亡，而高顺则被降将所俘。关于这些人物的下场，史书与演义大致相差无几，看看演义中的描写：吕布多方乞命，自然不足道；陈宫慷慨就义，然死前不免挂念老母妻小；张辽破口大骂，与其说胆略，更不如说是明知必死后的破罐破摔。而真正潇洒的是高顺，在曹操问起时一言不发，从容就义。无言中透出来的那种轻蔑，真正有些鄙食其死前"而公不为若更言"-- 老子不屑与你说话 -- 的气魄。或许曹操是更好的主人，可是这有什么意义呢？自己捍卫的旗帜倒下了，自己自然没有存活的意义。简单质朴清白的武人心理，人想苟活下去是可以找到各种大义凛然的借口的，不过至少任何人也无权指责贯彻自己信念慷慨赴义的殉死者。

汉末三国中无数将星的早陨留给人们无数的遗憾，陈登，高顺，臧洪……天若假年的话这些人一定能用更多的鲜血给我们写下更为精彩的故事。虽然明知他们的悲剧人生更加完善了他们的英雄形象，可是我们还是期盼他们活下去，在著名的架空历史小说〈军人的荣耀〉中，作者真髓设计了吕布死后，高顺绝食以殉，然不忍见到一起出生入死的部下殉身，因此继续活跃于沙场的情节，既没有损害高顺的忠义形象，更满足了醉心那段传奇的读者们一个共同的心愿："不希望真正的好汉过早退场……"

后记：这篇东西的灵感来自与光荣近期发售的《三国志战记 2—吕布传》，其中高顺的强悍甚至可以说是"一骑破军"到了后期加个连击战法，就能轻松的歼灭自己正面一条直线上的全部敌军，4，5 连击的时候一击就能造成对方上方兵力的损伤，比之飞将吕布也毫不逊色。一直以来都被光荣作成"大众脸"的高顺终于扬眉吐气了一回。相信玩过吕布篇的朋友们一定都会永远记住"陷陈营"高顺这个响亮的名字……

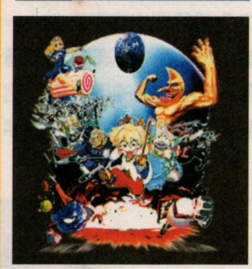


秘技世界

从本期开始，我们最受简约主义者欢迎的栏目秘籍COOL正式更名为**秘籍世界！**在新的秘籍世界里仍旧会保持原有的风格，把“不求受累，但求最爽”的口号进行到底！逐渐充实的秘籍世界会把游戏带到一个新高度，使那些鄙视金手指的人从而正视起来！《三国志战纪2》、《古墓丽影：黑暗天使》与《半熟英雄》相继推出，这些都是知名作品的续作，虽说是重新制作过的，但还是有些炒冷饭的感觉，真不知合不合大家的胃口？



半熟英雄对3D



必须码

EC864B10 1456E79E

金钱MAX不减

3C85790C 1456E7A5



三国志战纪2



必需码

ECB8B2C8 1456E79B

各武将兵练99

3C061E0C 1456E70C
3C061E10 1456E70C
3C061E14 1456E7A5
3C0623EC 1456E70C
3C0623F0 1456E70C
3C0623F4 1456E7A5
3C0624CC 1456E70C
3C0624DO 1456E70C
3C0624D4 1456E7A5
3C0629AC 1456E70C
3C0629B0 1456E70C
3C0629B4 1456E7A5
3C062A8C 1456E70C
3C062A90 1456E70C
3C062A94 1456E7A5
3C062F6C 1456E70C
3C062F70 1456E70C
3C062F74 1456E7A5
3C06304C 1456E70C
3C063050 1456E70C
3C063054 1456E7A5
3C06352C 1456E70C
3C063530 1456E70C
3C063534 1456E7A5



古墓丽影 黑暗天使 美版



必须码

EC878330 1435D36C

生命值不减

1CD8FD8C D60EE7A5

抓力不减

1C8542C4 1456E7A5

氧气不减

1C854770 1456E7A5

高处掉落不会死亡

1C83D174 1456E7A5

金钱 99999999

1CD8BC10 17E9C70C

大跳跃

1C83B128 20552525

子弹99

1C86FA9C 1456E7A5
1C86EB20 3853E788

用M-V9必须把这些密码也要开着

1C9B8328 39A1B0ED
C9B832C B1BAE7A5
1C9B8330 B1B9E7A1
1C9B8334 B1B8E79D
1C9B8338 B19FE799
7C9B833C 144CE7A6
307BFDBB 0FB8F282
1C9B83DC 919FE799
1C9B83E0 91BAE7A5
1C9B83E4 91B9E7A1
1C9B83E8 91B8E79D
1C9B83EC 15F6E79D
1C9B83F0 39A1E7BD
1C811E04 0C53E7A5

游戏一开始就有M-V9

1C9B833C 385AE6B0
1C9B8340 3859E7A8
1C9B8344 10598943
1C9B8348 3858E7A6



炼金术士2

等级

3CFACFE8 1456E781

经验值

1CFACFEC 1453E265

最大HP

4CFACFF2 1456E404

现在HP

4CFACFF0 1456E404

最大MP

4CFACFF8 1456E404

现在MP

4CFACFEE 1456E404

最大LP

4CFACFF6 1456E404

现在LP

4CFACFF4 1456E404

攻击力

4CFACFFC 1456E404

防御力

4CFACFFA 1456E404

素早

4CFACF00 1456E404

炎耐性

3CFACFFE 1456E781

冰耐性

3CFACF04 1456E781

雷耐性

3CFACF02 1456E781

スキルポイント值100

3CFACE6C 1456E781

スキル等级30

3CFACE5A 1456E7AB
3CFACE5E 1456E7AB
3CFACE62 1456E7AB
3CFACE66 1456E7AB

必须码

EC8783CC 142911E4

处理速度

0C2EA326 1456AC0B
1CA3532C CE56E50C
0C2EA326 1456B80B
1CA3532C 0496B00F

按L1键高速化R1回复正常。

日付操作

0C2EA326 1456B10B
1C83BAD4 3873E7A5
0C2EA326 1456B20B
1C83BAD4 3873E7A6

按L2键增加，R2回复正常。

最初开始时拥有60000元

9C83B1F4 2853BD85

贩卖道具价格MAX

9CBA06AC 0456E7B7

战斗终了后经验值最大

9C9070C0 2053E7A8
9C9070C4 2873E265



カタリーナ能力值

等级

3CFAD248 1456E781

经验值

1CFAD24C 1453E265

最大HP

4CFAD252 1456E404

现在HP

4CFAD250 1456E404

最大MP

4CFAD258 1456E404

现在MP

4CFAD24E 1456E404

最大LP

4CFAD256 1456E404

现在LP

4CFAD254 1456E404

攻击力

4CFAD25C 1456E404

防御力

4CFAD25A 1456E404

素早

4CFAD260 1456E404

炎耐性

3CFAD25E 1456E781

冰耐性

3CFAD264 1456E781

雷耐性

3CFAD262 1456E781

スキルポイント值100

3CFAD2CC 1456E781

スキル等级30

3CFAD2BA 1456E7AB
3CFAD2BE 1456E7AB
3CFAD2C2 1456E7AB
3CFAD2C6 1456E7AB

已经有多款经典游戏向广大玩家展现出它们引人之处。但是，对于这些游戏也并不是受到所有游戏玩家的喜爱，毕竟他们有自己喜欢的游戏类型。单就画面来看，全部都是精美制作，而有些是偏向于轻松快乐，而有些是突出战略战术，还有就是让玩家跟随游戏中的主人公一起冒险探知整个世界。

游戏榜中榜TOP10

1 MOTHER1+2

任天堂 RPG 6月20日

本月销量:13万4900 累积销量:13万4900



虽然不能从游戏画面上来评论这部作品，但是这部作品在上个世纪所给游戏带来的理念却是全新的，本作称得上对 SFC 时代 MOTHER 的一个回顾。

2 创造球会 3

SEGA SLG 6月5日

本月销量:4万5534 累积销量:41万2377



游戏得质量明显不如以前，或许是还未吃透 PS2 机能得缘故。这款创造球会 3 得画面情况并没有改变多少。但在游戏性方面还是可以得到肯定的！

3 骇客帝国

BANDAI ACT 6月19日

本月销量:4万644 累积销量:4万644



骇客帝国的第二作就要推出了，为了配合电影的上映，游戏也顺调发售。本作承袭的风格与电影版本不同，人物角色虽与电影基本相关，并不是主要担当者，似乎更像是个外传。

4 合金弹头 3



PLAYMORE \ ACT \ 6月19日

本月销量:2万2629 累积销量:2万2629

5 索尼克大冒险



SEGA \ ACT \ 6月19日

本月销量:2万2558 累积销量:2万2558

6 实战老虎机必胜法



SAMMY \ SLG \ 6月19日

本月销量:1万1848 累积销量:1万1848

7 拳皇 2002



机种:DC

SNKPLAYMORE \ FTG \ 6月19日

本月销量:1万1786 累积销量:1万1786

8 巴姆太郎 4



任天堂 \ AVG \ 5月23日

本月销量:1万0650 累积销量:15万8982

9 瓦里奥制造



任天堂 \ ACT \ 3月21日

本月销量:9010 累积销量:38万730

10 口袋妖怪—蓝宝石



任天堂 \ ETC \ 5月30日

本月销量:8564 累积销量:12万4717

月间主机销量榜

主机	销量
PSone	899部
PlayStation 2	5万2304部
X-BOX	937部
GameCube	1014部
GBA	1万2963部
GBA SP	2万9292部
Wonder Swan	648部

游戏期待榜

1 PS2 WINNING ELEVEN7

KONAMI \ SPT \ 8月7日发售



即将发售的这款游戏，从刚一发布消息起，就已经受到非常大的瞩目，所有热爱足球的朋友只要再耐心等待一段时期，便可以迎接作品的到来。

2 PS2 GRAN TURISMO4

SCE \ RAC \ 发售日未定



上月还是在新公布游戏，所以受到的期待值并不是非常出众，但是本月这款游戏的期待值已经高达第二位，可以看出游戏的经典程度了。

3 PS2 合金装备 3

KONAMI \ ACT \ 2004年发售



这个经典游戏的报道已经有了很长的时间，而大家由于所获得的资料比较少，所以还不能真正了解这个游戏，至此原因本月期待值有所下降。

4 PS2 鬼武者 3

CAPCOM \ AVG \ 2004年3月发售



这款动作游戏的知名度比较高，所以本月还是能够保持在期待榜上。对于这款游戏的报道会陆续登出，相信游戏的期待值会再度上涨。

5 GBA 超级机器人大战 D

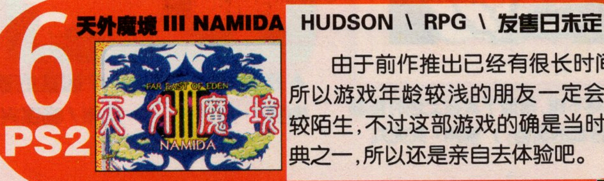
BANPRESTO \ S·RPG \ 8月发售



登场在 GBA 上的这作超级机器人大战 D 除了在系统上作了一定的改动，还有就是在故事中又新加入了几个机体，这使游戏以新面貌出现。

6 PS2 天外魔境 III NAMIDA

HUDSON \ RPG \ 发售日未定



由于前作推出已经有很长时间，所以游戏年龄较浅的朋友一定会比较陌生，不过这部游戏的确是当时经典之一，所以还是亲自去体验吧。

漫游画廊

静寂星海 主持

◆让大家久等了，这期都是国内游戏玩家的画作，通过跟前几期的日本玩家的画作相比较，大家看出什么差距了吗？我感觉国内玩家在画技上并不比日本玩家差，但是……缺少……灵魂（表情严肃状……）。（主编语：少在那里说教 ~~~!!! 你工作的灵魂在哪!!）

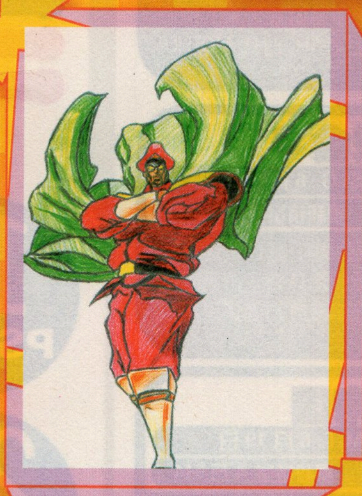
◆在此感谢南野秀君、穆桐、涵紫默对画廊和……静寂星海的支持（主编语：少在那里臭美了 ~~!!）。希望大家能拿出自己对游戏对《电电》的热情，多多支持画廊支持静寂……（……主编正怒视我）

◆这次画廊登了不少玩家画的街霸作品，以庆贺街霸诞生 15 周年!!

◆大家喝杯红茶慢慢欣赏吧：）

◀李宏宇读者的画稿都很有水准，但都是头像，如果是动感的造型就好了。 长春／李宏宇





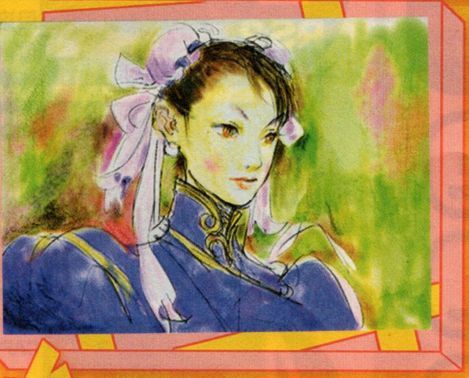
◀维加大叔……实力强悍，气势逼人！ 泉州／杨谋兴

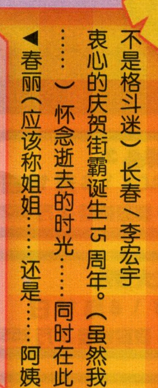


▲南野秀君原创的人物，浪客剑心中雪代巴的妹妹…… 昆明／南野秀君



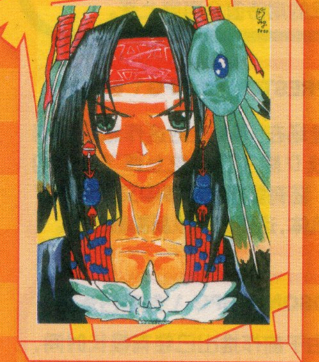
▲拜森……没什么可说的……外型有违我的审美观…… 泉州／杨谋兴



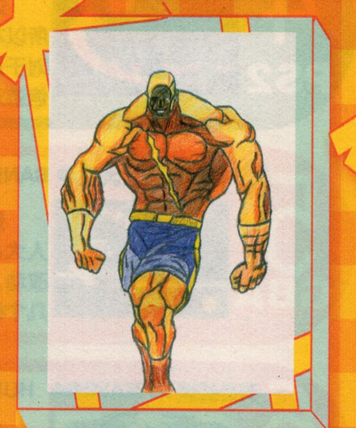


◀春丽（应该称姐姐……还是……阿姨……）怀念逝去的时光……同时在此衷心的庆贺街霸诞生15周年。（虽然我不是格斗迷）长春／李宏宇

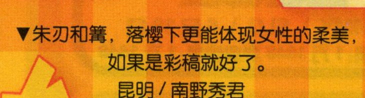
◀巴洛克……华丽的贵公子 泉州／杨谋兴



▲画得不错，希望下次在上色时能够耐心仔细的涂色：） 柳州／死死丸



▲撒加特……又是一个凶猛的筋肉男………… 泉州／杨谋兴



▼朱刃和篝，落樱下更能体现女性的柔美，如果是彩稿就好了。 昆明／南野秀君



▲我为人人，人人为我，我是热心善良的服侍哦：）虽然我手里拿着刺锤：）大家都进入仙境了吗：）广州／罗婉莹

▲棋魂~！出乎意料的画稿，佐为……我下围棋很臭的……快附我的身吧~~！！ 柳州／死死丸



▲《罪恶克星》后起之秀的格斗游戏，唯一让我感兴趣的也就是它的人设，嗯……很不错的作品，在画面处理上能更活用PHOTOSHOP就好了：） 苏州／夏雪

恶搞地带













▲又一个自杀狂诞生了……也让我去死吧……主编大人
福建／彪彪熊



▲JOE VS 秀真
上海／顾一琛

COSPLAY



▲艾鲁达，好像披着婚纱啊：）





▲黑与白，小叽与弗莱娅，天使与恶魔吗?：）星海我最喜欢黑色了（主编语：因为你有RPWT啊~！）



▲呵呵：）很棒的COS秀，加油喔！！ 南野秀君：）



▶很清纯的感觉

征稿启事

为了画廊的繁荣，为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的COSPLAY照片。根据质量稿酬从优。来稿概不退稿。

投稿请寄：**北京市清河邮局062信箱 游戏部收**
邮编：**100085**
电子信箱：**tvandpcgame@yahoo.com.cn**

热血募集中！

半吊子英雄的传奇



——半熟英雄 对 3D



本期的名作大家谈就由我来跟大家聊一聊由 SQUARE 与 ENIX 联手打造的所谓"超大作"——半熟英雄 对 3D

观察不够，形象不贴切

首先，从故事上来讲，本游戏的方向就是善良的王子，大臣及公主打败了邪恶的敌人维护了世界的和平，这和正统的游戏故事没有任何分别。只不过本游戏别出心裁的把王子弄成了一个白痴，而公主则做成了丑八怪……。这样看来好象有点恶搞又有点噱头，应该能挣点搞笑分吧？但是玩久了朋友不知道有没有发现这样一个问题——傻王子的形象很别扭，也就是说该傻的地方他不傻，不该傻的地方他却傻了（比如在救出阿达西之前还懂说："不好的预感"这种正常得不能再正常的话），让人想不通他到底是怎样的傻……不知道 SQUARE·ENIX 是不是在制作的时候有没有仔细观察。还有女主角阿达西的形象问题，我们明白 ENIX 的本意是想超级恶搞一把，到了最后的时候再为她挣些感情分，但是……从现在的情况看来却是非常不成功的，因为她除了第一次登场还能让人笑笑之外其他的时候都只能让人觉得讨厌（要做丑女也不用做成这样吧？），以至到了后来她舍身就义的时候我不但没有一点惋惜反而高兴得不得了（这不能怪我，因为这人实在是让人讨厌啊）。其实要刻画这样的人物很简单，只要在此基础上在加上一点点顺眼和性格上的可爱之处，这个人物就算成功了，但就我们现在看来的样子却实在是……恶心……





抨击 3D，用心险恶

本作的主要敌人是所谓的 3D 军团，但当进入游戏之后在敌人军团里发现一串串熟悉的名字时，我们就该开始怀疑 ENIX 的险恶用心了……有些资历的玩家都应该还记得《勇者斗恶龙 7》发售之后 ENIX 的一番意味深长的话语吧？"真正的 RPG 只要平面就够了，所谓漂亮的画面，3D 技术，动人的 CG 动画这些东西都是背离了 RPG 的本意。"大家都知道他这里所指的背离 RPG 本意的游戏是什么。这到底是出于一种什么样的心态而说出的话我们不得而知。但是在我们看而来只能是"不能用之甚好，便将其贬至甚低"，只能说是 ENIX 自认他们的 3D 技术不能超过 SQUARE 而使出的卑劣手段，《勇 7》凭借其国民效应在日本与《最 8》卖了个不相上下，但是不论是谁只要将两款游戏拿到手上掂一掂分量就不难感受出其中哪款游戏所凝聚的心血与汗水更加多一些，更不用说进入游戏之后那云泥般的差距了。

而今天 ENIX 与 SQUARE 合并之后却又弄出一个这样的游戏，这实在是……（懂日文的朋友看看最后 3D 大元帅的那段告白你不觉得 ENIX 可恶??）不知道该用什么词语来形容他们了……

缺乏游戏性

在游戏本身的游戏性上半熟对 3D 也实在没什么可取之处，每一话所要进行的内容完全相同，都是先攻略敌方小城，全部制压之后再攻击主城打 BOSS，比千篇一律还千篇一律，而敌人也都弱得可以，一般只要召唤一次蛋怪就能将其打飞（想起某些攻略还煞有介事的写什么进攻路线……我只能反问一句这游戏怎么打不简单啊?? ），游戏的 BOSS 也实在没什么特色，唯一可以提一提的也就第八话的那个双头机器人海林卡将军，因为它的即死攻击实在变态啊!!而大力炒作的那位"铁拳大公"则完全是一个不能把人逗笑的小丑，而且让人更加厌恶 ENIX 的险恶用心……



搞笑不笑，反而无聊

本游戏的立足点应该是搞笑，但给我的感觉就如上面所说：只是一群不会逗人笑的小丑在那里瞎蹦达。敌方角色及蛋怪的攻击方式种类繁多且无聊透顶，让人对此游戏越来越厌烦。而每次升级的时候都会出现的海老兄弟也是让人讨厌的对象，想说好相声先来我们中国好好学习一下成吗？除这些最最让我无法忍受及只想摔机器、撅盘的场景便是每个月内政开始之前，阿达西那一段耍宝，一回两回可能还有点看头，但每月都这样，不换什么样还每次都冗长得比我内政时间还多两倍以上，且不能跳过，无奈下只能按住×加速然后听着那磁带绞带一般的声音不停以头碰壁……

一些优点

说了半天不好，最好也多少说说游戏的可取之处吧，首先是怀旧一样的十年前的人物的登场（宙斯，维纳斯与当时还叫"大臣"的塞巴斯强）多少给了 SFC 时代的老玩家一点安慰。然后是故事的进行采用一种舞台剧的形式，这也是非常不错的构思（好象台下那些可爱观众的反映多少还能让人偶尔笑那么一小下）。再然后就是游戏中的动画采用了他们强烈抨击的精美的 3DCG，多少为游戏挣了点画面分。再往下……没了……

（本文仅代表个人观点）



《恐龙危机3》之我感

文、编：愚者

随着巨型电脑的倒下，迪兰死死的抱住波拉，一刹那血缘中伟大的父爱升华到了人类心灵的极至。蕾吉娜在时光机离开的瞬间坚定的那句："等我，我一定回来……"虽然已经过去了三年，但一直一直在我耳边回荡。可能有无数的玩友和我一样被深深的打动并在心里浮想了无数种圆满的结局，相信终有一日蕾吉娜会回来解救他们父女二人……

久久的等待换来的是CAPCOM对《恐龙危机2》的遗忘；等到的是无数钟爱此系列玩家的失望；等到的却是个不伦不类的四不象！话说的难听了，可说的是实话 -- 男主角帕特理克怎麽看怎麽像《生化》里的克里斯，真女主角索妮娅更是和克莱尔别无二致，可琳像吉尔就不说了，大家不觉得S.O.A.R的杰克布队长长了头发就是S.T.A.R.S的队长威斯克吗？商业化的偶像群，商业化的产物，没人说他们不好，举个例子来说有歌星参加的表演赛我们能说他们也是球星吗？答案大家心里都清楚，更何况恐龙系列的特色一贯是女性主角。说到女主角，就难免说到服装，索妮娅追加的新服装俨然取材自前不久推出的《PN03》，而且还学会了在衣服上附加能力……

玩了两遍"3"，想找到一些什么东西来回味，想了半天只感觉到手上还存留着还算爽快的操作感，前卫的推进器，时髦的浮游炮，威猛的火力在如今《真三国无双3》《罪恶都市》（或许这两个游戏不该放在一起，虽然作者也很爱玩）这样横行无忌的模板带动下，爽快成了一个游戏的核心宗旨，再也不见AVG探险为了求生那草木皆兵的惊恐感觉，剩下的只是ACT里屠戮的快感。《恐龙危机》这个名字起的真好，真的是恐龙的危机呀，HI,Baby,Are you ready?被我抓到可是会被虐杀的哦……终于那号称长达60分钟的CG动画浮现在了眼前，不得不承认凭借XB的机能真的是很有魄力，制作的相当精美。可是仔细一想，它都说什麽了？好像有个叫Mother的家伙就因为她船上的人都遭到不明宇宙光线的辐射被Ko了而妄图借助一批外星变异恐龙继承人类的基因成为新生命从而代替人类生存下去（一句话就概括了……），正义的男主角消灭了邪恶的坏人顺便干了回每个三流英雄片都有的英雄救美，就是这麽简单。虽然两次都没救出来，可笔者认为这却是游戏最值得回味的地方。由于剧情实在是单薄的惨不忍睹，所以笔者在做攻略剧情时不得不加入一些主观人性化的东西，与玩友的理解如有偏差，那不妨就一笑置之吧。习惯了主角总比要追的人慢一步被关在门外，习惯了为了找点什麽芝麻绿豆的道具被指使的跑来跑去，也习惯了用×键区别于走和跑之间那一点点加速的满足。突然一下子能飞了我不习惯，估计下作就能瞬移了。恐龙能隐形和放电了我不习惯，可笑的是它们正在走科技的发展方向原始的野性已经被抹杀。暴龙从上一代开始从总BOSS降格为跑龙套的我还有心理准备，可是总BOSS最后得点什麽超强武器就能被打个perfect KO（一击死），我这叫一个不习惯呀。其实我早该有心理准备的，想想《鬼泣》《鬼武者》还有《生化》里那些冤死的总BOSS吧，破魔之枪，鬼武者发动，线性冲击炮，火箭筒，这次更夸张是宇宙战机！其实这也不是什麽不好的事，但作为玩家来说，总觉得不痛快，折腾半天了想和BOSS们堂堂正正决个胜负出口恶气，就这麽点小乐趣还被剥夺了……





最后要说的是，CAPCOM啊，你这次人做多了，恐龙做少了！就好像包包子，皮大馅少。一大堆露一面或一面都没露全的人说死就死了，而游戏的主角恐龙呢，从头到尾就那麽几种，连打过的BOSS都能重复利用，CAPCOM，高，实在是高！游戏的视角玩过的人都知道，仁者见仁，智者见智，我也懒得数落它了，非常喜欢我的一位同行的评价 -- 游戏嘛，看你怎麽玩了。



铃声DIY

前几天在某网站发现几个极为经典的游戏 MIDI，听起来效果也十分的出色，但是下载到手机上却有一个致命的弱点——音量偏低（可以保证不是手机的问题），每每有来电总是听不到~真是让九十九十分的郁闷的要死。无奈，只得换回机器自带的铃声……各位达人如果知道怎样解决这方面的问题，还请不吝向九十九赐教啊！

主持人：九十九



海盗路飞 Shining Ray

Ericsson

+g+G+G+e+f+g+a+A+g+Gg+g+G+G+f+g+#A+a+G+f+E+g+f+e+f+e+e+f+g+f+e+f+b+C

Nokia

5*8 59 5 38 4 5 6 69 58 (5) 9 5**8 5* 59 5 38 4 5 6#9 68 59 48 39 58 (4) 3 4 3 4 5 (4) 3 49 7**8 (1)*9

Motorola

G2 G4 G4 E2 F2 G2 A2 A4 G2 G4 R2 G-2 G2 G4 G4 E2 F2 G2 A#4 A2 G4 F2 E4 G2 E2 R1 E2 F2 E2 E2 F2 G2 F2 R1 E2 F4 B-2 C4 R2

Panasonic

5 (1)*>5 (1)>5 (1)3 (1)*4 (1)*5 (1)*6 (1)*>6 (1)5 (1)*>5 (1)0 (1)*5 (3)*>5 (1)*>5 (1)>5 (1)3 (1)*4 (1)*5 (1)*6 (2)>6(1)*5(1)4(1)*3(1)5(1)*4(1)*0 (1)**3 (1)*4 (1)*3 (1)*>3 (1)*4 (1)*5 (1)*4(1)*0(1)**3(1)*4(1)7(2)*1(1)0 (1)*

Sony

55***** 55* 55* 33***** 44***** 55***** 66***** 66* 55***** 55* 0 5***** 55***** 55* 55* 33***** 44***** 55***** 66#* 66***** 55* 44***** 33* 55***** 44***** 00000 33***** 44***** 33***** 33***** 44***** 55***** 44***** 00000 33***** 44* 7***** 11* 0

Philips

4 (v2), 6, 6, 4 (v2), 4 (7), 4 (7), 4 (7), 6, 4(v1), 6, 0, 4(v9), 4(7), 6, 6, 4(v2), 4 (7), 4 (7), 6 (7)#, 4, 6 (v1), 4(v1), 6 (v1), 4 (2), 4 (v1), 9, 4 (4), 4(7), 4 (v1), 4, 4 (7), 4 (7), 4 (v1), 9, 4 (v4), 6 (7), 4(v4), 6(7), 0

MACROSS DIGTAL MISSION VF-X Only You

Ericsson

+#F+G+Appppp+#F+g+Apppp+#Fppp+E+Eppp+D+#Fp+D+DBppppppB+Dpp+#CBp+#Cpp+D

Nokia

(4)#*8 (5) (6)09909004#58 (6)90900 (4)#090 (3) (3)0908 (2) (4)#0(2) (2) (7)**099099008 (7) (2)*008 (1)# (7)**0(1)#*008(2)

Motorola

F#2 R1 G2 R1 A2 R1 R6 R4 R2 R2 F#2 G1 A2 R1 R4 R2 R2 F#2 R1 R4 R2 E2 R1 R4 R1 R6 D2 R1 F#2 R1 R2 D2 R1 D2 R1 B-2 R1 R6 R6 R2 R1 R6 B-2 R1 D2 R1 R2 R1 R6 C#2 R1 B-2 R1 R2 C#2 R1 R2 R1 R6 D2 R1

Sony

44#***** 00000 55***** 00000 66***** 00000 00000 0 44#***** 55**** 66***** 00000 0 0 44#***** 00000 00 0 33***** 00000 33***** 00000 00 00000 22***** 00000 44#***** 00000 0 22**** 00000 22***** 00000 7***** 00000 000 000 0 00000 7***** 00000 22***** 00000 0 00000 11#***** 00000 7***** 00000 0 11#***** 00000 0 00000 22***** 00000

Philips

4 (v3)#, 9, 4 (v2), 9, 4 (v1), 9, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4(v3)#, 2(7), 4(7), 9, 0, 0, 0, 0, 4 (v3)#, 9, 0, 0, 0, 4 (v4), 9, 4 (v4), 9, 0, 0, 9, 4 (v5), 9, 4 (v3)#, 9, 0, 4 (v5), 9, 4 (v5), 9, 4 (v7), 9, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 9, 4 (v7), 9, 4 (v5), 9, 0, 9, 4 (v6)#, 9, 4 (v7), 9, 0, 4(v6)#, 9, 0, 9, 4(v5), 9



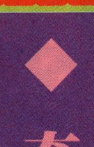
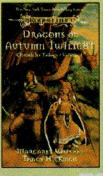
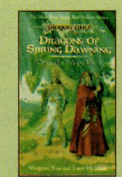
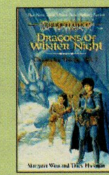






本月又有不少的奇幻新品推出，书籍、电影、游戏都有不少公布的情报。我们为大家简单介绍一下其中的产品知识，但愿对大家能有点帮助！

UNUSUAL IMAGINATION SCENERY 奇幻风景——统一战线

《龙枪编年史》

以上三张图片是英文版本《龙枪编年史》的封面，《龙枪编年史》三部曲(Dragonlance Chronicle Trilogy)是一部由崔西·西克曼(Tracy Hickman)和玛格莉特·魏丝(Margret Weis)所撰写的奇幻小说。当初这两位作家写这套小说本来只是为了烘托TSR的专家级龙与地下城系统(Advanced Dungeons & Dragons)所作的，但是由于当时崔西和玛格莉特对于规则把握还不是十分的明确，许多的地方出现了严重的漏洞，所以众人皆不看好这部作品。可是谁知道整套小说推出之后，却造成极大的反响，受到广大的奇幻爱好者的赏识，所以一版再版，连续登上纽约时报畅销书排行榜达数十周。一下子跃居奇幻文学的经典之作行列。而整套系列衍生出的作品更是数不胜数。外传、前传更是不停的推出，成为TSR生产线中唯一历久不衰的经典作品。

热衷度：★★★★★★

关键词汇——兔子、火球、巨龙

凤凰剑

这就是一支正品的金纹凤凰剑，不论是在游戏中还是在电影里都会常常出现它的身影。这把剑的持有者正是名叫凤凰骑士的人们。他们高大威猛，公正廉洁，手中最常挥舞的武器就是这把凤凰剑。从这把剑上不难看出铸剑者还是为这把剑花费了不少的心血。西式的剑身、东方的纹饰，显示出设计者独有的奇幻风格。以下是凤凰剑的资料：（木座）76.5x22.5cm，（剑）71.5x18.5cm，包含木底座，全不锈钢剑身。

热衷度：★★★

关键词汇——传奇、华丽、公正

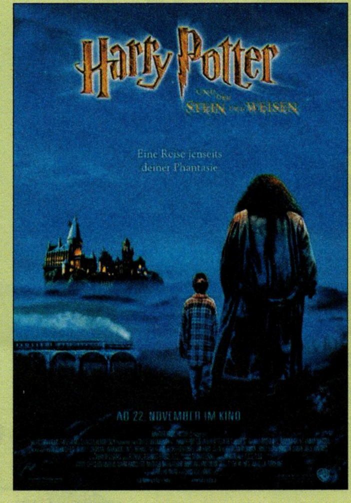


《龙与地下城：怪物图鉴 II》

这本书是近期新汉化的（D＆D）规则中的最新图鉴，去年我国代理过一整套的D＆D规则手册。不过，由于时间的关系。当时只有怪物图鉴的第一册推出，事隔一年后它的第二集终于推出了。本书包含了250种以上的新生物资料，收录了各种各样的生物，读者可以把里面的怪物运用到龙与地下城的游戏中去！这些资料为广大的玩家提供了更加宽广的挑战环境。并且具体描述了如何利用现有生物加入到模版中以创造出其它新奇的生物的方法。另外，书的末尾里附录了怪物的挑战等级，与怪物的名称简表。DM可以轻易的为玩家队伍选择挑战对手了。

热衷度：★★★★

关键词汇——好东西、价格贵、复印



《哈利波特：阿兹卡班的囚徒》

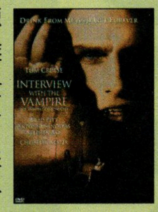
世界知名的作品，哈利波特的第三集《哈利波特：阿兹卡班的囚徒》在拍摄时遇到了点小麻烦。英国电影从业人员开始了大规模的罢工行动，参与这次罢工主要包括木工匠、油漆工、泥水匠、吊索装配工和舞台管理等人员。这些人的罢工严重影响到哈利波特第三集的拍摄进度！不知道这场罢工要持续到何时？但愿不要影响到影片公映才好。本作讲述的是，哈利在暑假期间因为严重触犯未成年魔法使用限制法规而逃出威农姨丈家，后来在魔法学校中遇到了自己的教父小天狼星布莱克的故事，影片基本忠实于原作，仍旧沿用了那种英国人独有的一种绅士故事风格，叫人耳目为之一新！

热衷度：★★★★★

关键词汇——罢工、魔法、天狼星

《夜访吸血鬼》

这可是世界著名的奇幻小说《夜访吸血鬼》啊！没看过书的朋友也该看过电影吧。原书的作者是安妮·莱斯，她对于吸血鬼世界的故事可谓是了如指掌。写起故事来也是有头有理，一个吸血鬼家族的等级划分，势力范围，与依附关系处理得十分到位！故事讲述的是18世纪的路易斯安娜州。庄园主路易斯在丧妻失女后痛不欲生。他遇上了吸血鬼莱斯特特，并被其施法术变成了一名吸血鬼。心地善良的路易斯不愿为了吸血而杀害人命，他靠吸动物的血维生。而莱斯特特则一心要把路易斯教导成一个真正的吸血同类……小说电影化后更是引起了无数人的注意，其片中许多经典场面至今让人犹现眼前！是难得的奇幻佳作！



热衷度：★★★

关键词汇——吸血鬼、家族、新思想

专栏最传奇奖

在本专栏的最后有一条不得不提起的消息，这条消息虽然有些老旧，但是却不失为一条惊人且爆笑的消息：在英国有一位名叫凯文·卡莱恩的男子，他自称是某巫师组织中的一位高级的巫师，他说他与几个同为巫师的伙伴都在诅咒《哈利波特片》这部影片，因为片中犯了一个严重的错误，“骑扫帚飞行的时候应该把扫帚的头朝向前方，而不是将扫帚把朝前”。这位凯文巫师还自称会骑扫帚飞行，只不过由于没有英国政府颁发的许可，所以不能随便飞行……

热衷度：★★★★★★

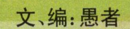
关键词汇——巫师、扫帚、飞行





胜利足球——统一战线

WIN FOOTBALL



球迷玩友们,大家好呀 ~~~~~~(我知道这个开场有点土……)这期开始在这片场地上终于有了一家属于我们的俱乐部,而我们的口号就是:"我的主场我怕谁!"头一期本来想吹嘘一下本人的"实况"玩的如何如何之好,给大家来个下马威的,可是其他小编很仗义的奉劝我"你别找扁了,小心被球砸死……"一想也是这个理儿,那我就破例煽回情吧^_^b。踢球的人都知道——就在刚刚结束的联合会杯上,又一个年轻的生命倒在了他毕生钟爱的绿茵场上,也为激烈的赛场画上了一道悲壮的光晕,让我们记住他临终前的那句低吼:"死也要死在球场上!"让我们记住他的名字马克·维维安·福。



↑新球场周围球迷对福的怀念

俱乐部宣言

写给还不知足球乐趣的人:

足球,一个黑白的精灵。
有无数的人为它而痴迷,
有无数的运动为它的辉煌而赞叹。
足球无处不在,
当欧洲人世世代代把他们心中的英雄骄傲的称为自己的家人;
当美洲人运用娴熟的技术从沙滩穿梭于街道的那份难言的骄傲;
当非洲人在街头用颠布球来招揽生意;
足球已经遍步了世界的每个角落……
足球是平等的,
贵族和贫民都有踢球的权力,
在球场上任何人都没有特权。
足球不分语言,
足球本身就是语言,
在不同的国度里,一个手势就能使你我沟通。
当一个运动完美的结合了力量、速度、技术,
又巧妙的调合了集体精神同个人英雄主义的矛盾,
那它被热爱的原因,
就是不言而喻的。
我不想再多说它的人气,
那就是为什麽只有世界杯才可以和奥运会来相提并论
……

胜者的悼词

写给天上的"福":

足球本是快乐的,不论胜者还是败者!
驰骋在绿茵场上的战士都是胜者,不论他快不快乐!
快不快乐的勇士都在拼搏着,不论他管上帝要了些什麽……
有人选择化作一阵疾风,狂暴的,奔驰着;
有人选择化作一片森林,徐徐的,扩展着;
有人选择化作一团烈火,凶猛的,侵略着;
而你,只是选择化为一座巨山,
默默的,守护着……
巨山从来不语,但他小心的体味着属于自己的辉煌。
你可曾记得,
三年前的奥运会,黑色的公牛把傲慢的斗牛士掀倒在地;
你可曾记得,
在老特拉福德击退红魔,改写了二十六年曼彻斯特蓝色的辉煌;
你可曾记得,
十七岁那年第一次披上 17 号的战袍,
非洲的雄狮傲立在世界的舞台!
巨山从来不动,但他仔细的看着身边的一切。
你可曾看到,
亨利在没有你的决赛中那犹豫的致命一击,
你尊敬的敌人手指上苍以一粒金球来传达了战士间的尊重;
你可曾看到,
宋在和对手共同举起金杯的时侯,
你们的队长用眼眶中没有落下的泪水和欣慰的微笑来传达了男人间友情;
你可曾看到,
埃托奥在国王杯决赛时迸发出惊人的优异表现,
年轻的后辈用胸前攥紧的拳头来表达了朋友间的情谊。
巨山终于倒在了他深爱的地方,
但没有人不知道他还在注视着这片绿色的乐土。
天国的球队招走了福,
所有喜欢或不喜欢足球的人都不必祈祷,
因为,
我们知道,上帝爱踢球的人!

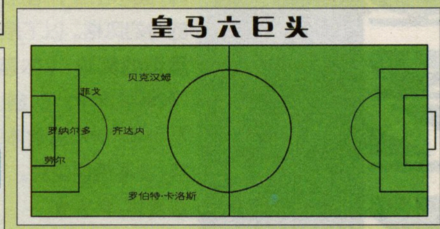
经典模仿秀



皇马六巨头

中国队(注:由于参赛队员只从北京,云南,上海中远,深圳四支队里挑选队员,所以与《WE6》里的中国队阵容并不匹配,有出入也不能怪我了^_^b)

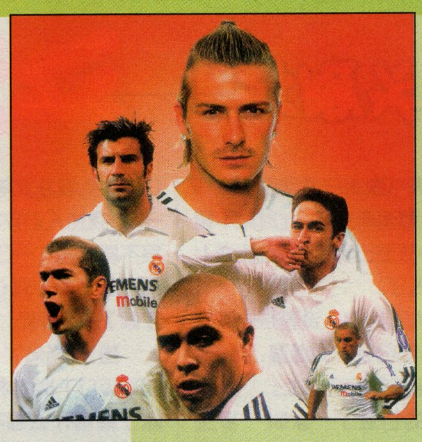


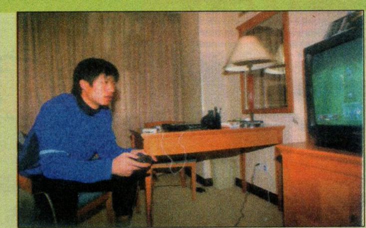


本月对球迷玩友来说有两件大事,一是皇马来中国,二是《胜利十一人 7》会在 8 月 7 日推出。真是双喜临门呀!!不过别人已经给皇马和《WE》系列唱了太多颂歌,既然有唱红脸的,就得有唱黑脸的,得罪人的话就由我来说吧。我就借下面的比赛说说的《WE6 FINAL》还有哪些不足,聊以期望我们望穿秋水苦苦相盼的 7 吧……

十三不靠

以下纯属个人观点，如有不准确之处，是作者孤陋寡闻了，还望高手赐教。





↑PS2 主机是国奥队主力门将杨君随身的行头之一

1.指数主观：看看中国队那白茫茫的指数吧，我承认我们足球的水平还很低，技术不行我认了，但是速度和力量还是有点优势的吧，起码给个把黄指数不为过吧，可是只有身体强度（耐受伤值）都是 A，真是让人哭笑不得。

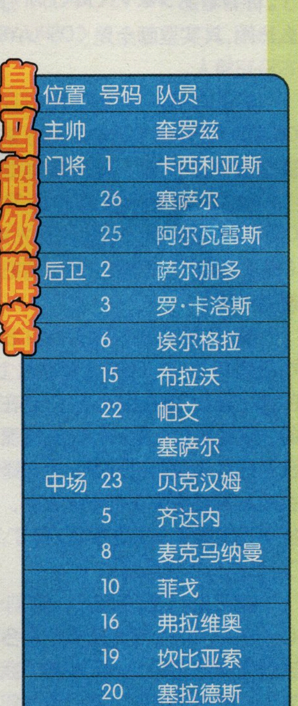
2.逼抢卡位的时侯好像用不上强壮度的数值，只要一直按 X 键必被对方甩在身后，夸张的是围抢时两个人能同时被倚在身后，这就不得不让玩家悟出了土方法按住加速键去撞，看着好像橄榄球比赛。



值得一提的是皇马里的小贝，真是鸡肋人物呀……不过相信到时浪费在他身上的胶卷是最多的。

3.断球时本来是攻防对决的精彩场面，可在游戏中出现的动作却好像是一头撞向对方，而且即使撞到对方也会把球撞出老远。哈，又不是斗牛呢，虽然足球比赛允许用头，可是说顶球不是顶人吧。

4.当今的角球战术已越来越多的采用战术脚球，可游戏中作配合短传的话会感觉非常僵硬，即使一个劲的按住方向键都经常会莫名其妙的传出底线。



皇马超级阵容

位置	号码	队员
主帅		奎罗兹
门将	1	卡西利亚斯
	26	塞萨尔
	25	阿尔瓦雷斯
后卫	2	萨尔加多
	3	罗·卡洛斯
	6	埃尔格拉
	15	布拉沃
	22	帕文
		塞萨尔
中场	23	贝克汉姆
	5	齐达内
	8	麦克马纳曼
	10	菲戈
	16	弗拉维奥
	19	坎比亚索
	20	塞拉德斯
	21	索拉里
	24	马克莱莱
前锋	7	劳尔
	9	莫伦特斯
	11	罗纳尔多
	14	古蒂
	18	波尔蒂略

5.前叉意识在游戏中几乎被削弱到零，经常会有人问我＂加箭头有用吗？＂，我只能勉强回答人家＂必须有＇指令塔＇才会有队员套边，必须有＇passer＇（传中高手）前锋才会压上。＂其实这真是糊弄初级玩家的说法，人家要问＂有的球队打整体没有指令塔属性的队员又不想手动使整个阵型都前压，怎麽办？＂。＂那就把你想前叉的队员位置能放到多靠前就放到多靠前吧。＂苦笑……

6.禁区里短传却是件不容易的事，但一旦有机会的话还是可行的。我踢球时就发现有机会横敲接球队员连换号都来不及球就被不知道从哪里冒出来的后卫给断了。

7. 厂商本来已经意识到游戏的动作还不能展现现代足球的风采，所以特意制作了较典型的德尼尔森的＂划水＂和罗纳尔多的“钟摆”动作，还分别用 L1x2 和 R2x2 来区分快慢，可谓用心良苦。可实际上变成了华而不实的花招根本没用，只是单纯用来表演罢了，还是期待“两足假动做”的普及……

8.R1 的漏球动作想使的时候使不出，不想使的时候经常见。尤其是在禁区前锋线队员倚住后卫想直接加速抹过去的时侯却发现球已经在身前了，怒就一个字！

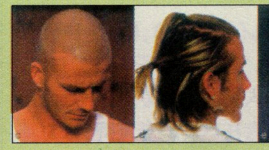
9.“啊，机器耍赖！” 这种声音听起来似乎已经司空见惯了。normal 以上难度通常电脑持球跑(不是大步趟球)比玩家加速跑都快，试问数值何用，天理何在?!

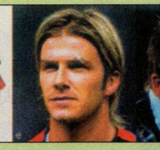
10.和机器同时争顶双方都摔倒的情况下，己方能比对方晚起来一秒，反应值难道只是用在两个禁区里吗?

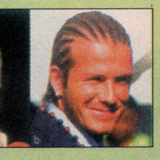
11. 自从 ONE-TWO 的操作复杂化以来，短传的质量也被细致划分，一般短传默认为传给自己顺脚的最近队友，在做配合时一条路线上有几名己方队员时，不能传到最有效的位置（不能隔人传）就不说了，最可气的是一脚传到不想传的位置就很无奈了。

12.《WE6 FINAL》里任意球居然可以用长传键打进，不知道是厂商故意设计还是个 BUG，总之如果兴高采烈的告诉别人发现了射任意球的“大法”就会贻笑大方了。

13.空中穿越球（L1+△）不能控制力度就已经失去了打身后的意义，厂商的解决方案是使用右摇杆，那我问一句究竟有几个人使用左摇杆控制移动呢?







↑小贝的发型总是敢于试新

文:张建纲　编:九十九

无厘头剧场——江湖告急

昨天的天气预报已通报今天会有雨,城里的人都有所准备。此时雨下得正急,天空中甚至出现了白雾,街道上基本没有行人了。

有个浪人打扮的人没有带任何雨具,白色的道服已经淋的透湿,沾满泥点、污渍,紧紧的贴在身体上。

他急急的钻进了一家叫"罗生门"的小饭店。其实他本想进临街的几家大商店避雨,但是这身破烂衣服让他没有勇气面对商店的里比他体面的多的店员。对了,他还赤着脚。

"请来杯水,我等人,谢谢"。浪人在一张桌前坐下。

"这不是隆哥吗?"在饭店的某个角落发出的声音。浪人凭声望去。

"您是?"浪人看见一个跟自己打扮差不多的人端着一杯水朝自己走来,不禁问道。

"我是霸王丸呀!在《侍魂》里混的。"霸王丸把自己的那杯水和佩刀放在了隆的桌上,抽来一把椅子,坐在了隆的对面。

侍者送来了隆点的那杯水。雨越下越大。



当当当!狂言剧正式开场——

隆:噢~~~原来是丸哥呀,久仰、久仰。怪不得刚才听见那边有女尖叫呢……

霸王丸(脸微红):呃……隆哥,幸会、幸会。您在这里干什么?

隆:等人呗。否则我一秒钟几十万上下,怎么会在这种地方浪费时间。那个什么来着……对了!广场公司的坂口先生约我在此等他。我们准备商量一下,我加入《FFXII》的具体细节。(隆很不屑的喝了一口水)

霸王丸霸王丸(身体不由的向前倾了倾):真的吗?

隆:那当然了~(看来这小子还不知道坂口下岗的事。这小子是个白痴,除了喝酒什么都不会,什么"天霸封神斩",根本就是在耍酒疯罢了)对了,阁下在此做什么?

霸王丸:我……我也在等人,不要说我了,还是说说您,隆哥,最近忙什么呢?好久没见您一展身手了,自从《街霸 zero》以后,就再也没有见过您担任主角?怎么了,想退出格斗界吗?

隆:兄弟,啥都别说了,眼泪哗哗地。现在 COSPLAY 盛行,卡普空养了一群 COSPLAY 人士,我的饭碗全被他们抢了。你看着那 SNK VS CAPCOM 办的这么热闹,其实里面全是 COSPLAYER,根本没有原人。

霸王丸:唉——谁说不是呀!那帮 COSPLAYER 没啥真本事,除了做瘦身就是做皮肤护理,要么就是摆什么"扑氏"。难道你就没发现 SNK VS CAPCOM 里的我,皮肤特别光滑吗?(霸王丸喝了一口水,忿忿的把杯子使劲一放)

隆:这年头日子不好过呀!我们公司的莫莉卡——就是《恶魔战士》里的那个美女,现在也不干了,她在新宿的一家夜总会上班。没办法,恶魔大会已有好几年没有召开了。上次赚的奖金根本不够她买衣服跟化妆品,只好放下明星架子出来混饭吃。罢了,不提了,都是为了生活啊……

霸王丸(惊讶状):莫莉卡!?(Sex~y&Craz~y 的莫莉卡?我今晚就去新宿找她,哈)谁说不是呀。我从一九九四年出道至今,自己是一年不如一年(还不是因为你们 CAPCOM 闲着没事,吃饱了撑的,整天尽和我们 SNK 叫板),有道是"江山代有打手出,身体能扛两三年"。不过,现在的格斗界真让人摸不着头脑。

就说上次吧,我去冲绳修行,看见一群穿着泳装的美少女在海边打排球,于是就想上前跟她们打个招呼。没想到我刚跟一个丫头(其他人好像叫她雷芳,谁知道呢,太极拳可真是够劲儿……)打完招呼,就被那帮丫头海扁了一顿。扁过之后,还不算完,她们又扒光我的衣服,把我绑在海边的礁石上晒了三天的太阳,吹了三天的海风。(做不堪回首状)隆哥,你说说,一帮小丫头竟然把我霸王丸打的断了三根肋骨,她们厉害的是不是有点过头了?



隆:(难怪我觉得这小子比天草降临时黑了不少,活该……)岂有此理,她们也太狂了,在 X-BOX 上卖的好就可以嚣张了吗?眼里还有没有我们这些前辈!(义愤填膺状)

(笔者按:霸王丸给别人打招呼的方式是冲对方空砍一刀,遗憾的是,那日由于霸王丸哥见到美女而精力大增,致使挥出的一刀夹带着兴奋的剑气,一刀砍过,一件泳衣飞在半空……,"变态老男人,去死!""江户色魔!下地狱!"这样的骂声回响在那时的海滩上)

隆:不过,和我的经历比起来,你这些事根本就不算事。上次我去买速食面,一不小心,手里的一百日元的硬币掉在了地上向前滚去,我足足追了五条街才追上(那可是我的全部财产啊!)。你说怎么那么寸,硬币偏偏停在了一对情侣的脚下。唉,真是一文钱难倒英雄汉,算了,管不了那么多,先



拣起来再说吧！

那对情侣不是旁人，正是在《FFX》里过日子的泰达和尤娜。

我刚吹干净硬币上的土，那二人就说话了："三四十岁的人了，怎么还在当流氓？""就是，整天只知道打来打去，这不是增加社会的不稳定因素吗？""格斗？靠，现在是RPG的时代，这个土老冒是没救了。""SNK都挂单了，你还跟谁较劲呀？"…………。两个人走开的时候还扔给我一张"夏目漱石"。"隆哥，拿去买双鞋吧。哈哈哈……"你说说，我这气受的冤不冤？

霸王丸：太过分了，真是士可忍孰不可忍！（将放在桌上的佩刀握紧）让他们这么侮辱，老哥你怎么没扁他们？

隆：谁说我不想来着，这不是人家头顶上飞着一只巴哈姆特吗？（无奈状）

其实说我两句无所谓，我修身养性这么多年，这点事还是可以忍的。不过我还是觉得那张"夏目漱石"最可气。我隆是什么人？给我"一千元"又是什么意思？我是人称"人穷气不短，马瘦毛不长"……再说，他俩在《FFX》和《FFX-2》上赚购了资本，出手却这么小作，怎么也该给我一张"福泽谕吉"嘛……（再次忿忿不平）

虽说好汉不提当年勇，可是好汉都有当年勇啊。想当年，我风光无限，横扫街机厅，叱刹江湖十几载，一招"好呦根"打的多少人满地找牙，好莱坞和香港更是为我拍了部电影，江湖上人称"白浪"的就是我！我在香港的"降龙"版里，更是一记"好呦根"还带出若干个"哈斗根"，那是何等的笑傲江湖……可如今，唉~到了空虚寂寞、希望有人关心的年龄却落魄了，到现在还是孑然一身。（自言自语）是呀，谁会喜欢我这样一个连鞋也买不起的人呢？（摇头苦笑，拿起杯子猛喝一口……水）

霸王丸：（疑惑状）嗯？隆哥，不是有一个叫樱的女高中生崇拜的你要死吗？

隆：唉~~别提了，那个丫头片子又崇拜上了《VR战士》里的结城晶了，去追随他去了。这就是现在的状况呀——2D敌不过3D了……

霸王丸：（悻悻相惜状）谁说不是呢……隆哥，我的日子也不好过呀！想我一九九四年出道（加重语气）时，一把"河豚毒"斩了不知多少人，"大白菜霸王丸"与"雪里红牙神"的威名不知吓退了多少人，更有人称我开创了格斗游戏的新纪元，引领格斗界的新风尚。可现在呢？SNK挂了，侍组解散了，画师跳槽了，我霸王丸也随之失业了，我现在连维持基本生活都困难啊。您看到我这酒葫芦没有，里面装的全是水啊，我都三个月没尝到酒味了，对我来说简直是比死了还难受。不是我不上劲，想去找份工作吧，可人家只要美少女（说起来，娜可露露就在秋叶原的一家电玩店当营业员呢）。没办法，只好去混社团，看SAMMY组或NAMCO会要不要打手，可人家又嫌我岁数大。真是世风日下，人心不古呀……

隆：咱们2D格斗界算是完蛋了，想当年咱们还斗来斗去，谁都不让谁，我们出《SFZERO》，你们就出《斩红郎无双剑》；你们有个"极限流"，我们就来一个"无限流"。可如今真是"一年一度格斗王，几年不见街霸王，傻丹不知何处去，龙虎依旧笑春风"。唉！真可谓……算了，就说咱俩吧，你是持械斗殴界的灵魂人物，我是空手格斗派的精神领袖。可如今，咱俩是……



霸王丸：同是天涯沦落人……

隆：相逢何必曾相识……

霸王丸：兄弟，啥也别说了，喝……水！

隆：喝！

当当当！狂言剧落幕。

大雨还在下着，路上依旧少有行人。这时，又有一人走进饭馆，不用说，自然也是被淋的透湿。

还是霸王霸王丸眼神好，一眼便认出了来人，"这不是中山隼雄先生吗？您怎么来这里呀？我是说，您一届社长，怎么也会来这种地方呀？"

中山隼雄摆摆手，笑了笑，"那都是过去的事了。呦，隆也在呀！SNK、CAPCOM、SEGA的代表都到齐了嘛！"中山坐在了隆的旁边。（笔者按：今天是过气明星大集合）

"我说隆，阿丸呀，怎么你俩还闲在这里呀？我刚才还看见豪鬼呀、维加呀、牙神，还有绯雨闲丸等人朝光荣公司的方向赶去，怎么，你们不去？"中山用手绢擦了擦半秃的脑袋。

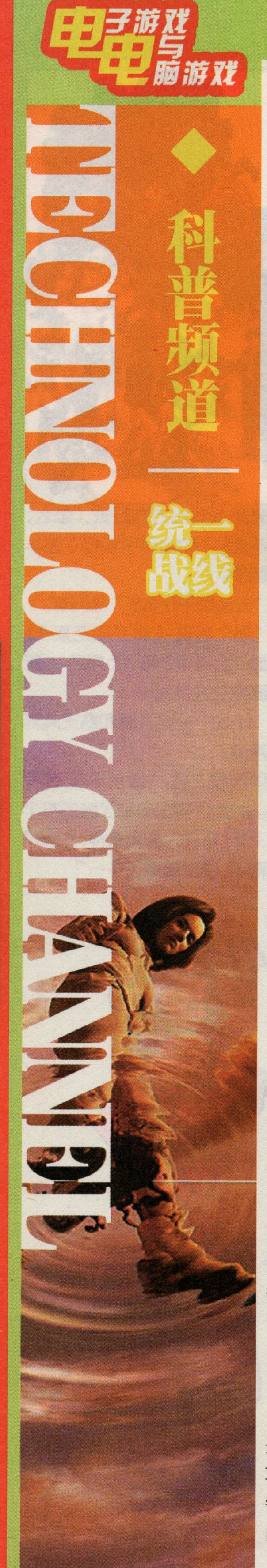
"去光荣干什么？"隆问道。

"那个听说《真三国无双4》里还缺"士兵甲"和"士兵乙"，所以就面向社会募集……"。

"什么——！？"隆和霸王丸异口同声道。

0.09秒之后，"请来杯水，我在等人。谢谢。"中山坐到了隆的那个位子上。"年轻人真有精神，外面还在下雨呢，说走就走了……"





文、编：小苗

你所不了解的《铁拳4》(上)


株式会社ナムコ 制作一部 中澤晃子氏


株式会社ナムコ 制作一部 津留知之氏


株式会社ナムコ 制作一部 米道智浩氏


株式会社ナムコ 制作一部 主任 沼上広志氏


株式会社ナムコ 制作一部 依田真一郎氏

初代的街机版便积极地采用Pre lender画面的《铁拳》系列的最新作《铁拳4》，在画面上比前作更加重视故事性。这次介绍的不是即时演算的游戏部分，而是重点介绍动画部分。

本作摸索新尝试的苦恼与努力

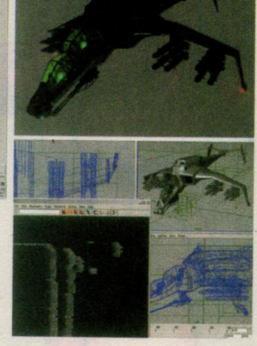
从如同画集一般的PS2版、街机版《铁拳TAO TOURNAMENT》（以下简称TT）的画面转为重视故事性的街机版《铁拳4》，在世界设定上使用了大约80秒的Pre lender画面。指挥其制作的是负责PS2版TT动画编辑的依田真一郎。为了追求让全体重视故事性的人的体会平均化，制作体制由前作的以场景为单位改为以部件为单位。正如沼上广志所说"觉得这是变化最大的地方"，这个体制的革新可以算是本作的关键。建模、背景、动作、技术等部分分散到各部门负责，提高了制作组全体的共同感。这样一来，所有人都会在剧本方面提出建设性的意见。当然，也没有时间和必要听取所有工作人员的意见。为了调整游戏与剧情的连接，故事内容从构成到决定只花了两个月的时间。


▲看起来，一个CG人物的诞生还真是很复杂呢！

在台本上共有化的映像

为了制作富有故事性的动画，依田真一郎和沼上广志到前作为止都在负责不同的制作工程。最初的阶段是从必要的素材建模及人物资料开始，将游戏剧本作者需要的文字台本和格斗场面合成。之后在制作组内讨论修正，由米道制作画面台本，不过决定实际尺度还是要在动画台本的阶段。格斗场面毕竟还是要靠动作捕捉，画面台本还是会有所删改。




▲再了解了制作过程之后，愈发对游戏设计人员产生敬佩之情.

完全NURBS的角色制作

与动作捕捉同步进行的，是人物建模。与以多边形（面孔）+NURBS（身体）制作角色的前作不同，本作的角色完全是以NURBS制作的。这是因为在提高品质的同时，无限增加的数据量已经快要达到处理的极限。平时使用Sub Division Surface是因为考虑到当时的Maya的版本限制下很多部分难以实现。而使用NURBS的话，在同样品质下只需要比较少的控制点。本作在开始制作之前，进行了相关讨论，为了确保品质而决定采用全NURBS。但总的说来数据量的负担一点也没有减轻……



文、编：九十九

格斗游戏专用词语解析

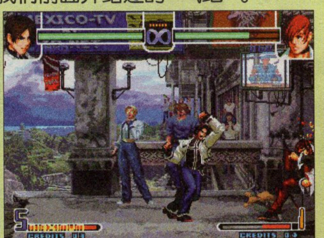
完结篇

不知大家是否还记得，前面曾经提过，出招、收招或者被对方击中角色都会出现硬直状态，连续技便是依靠抵消我方的硬直状态并使对方陷入硬直状态而形成的。但是还有另一种情况，那就是防御了对方的连续技（注意：一定是连续技）的始动技，如果此时松开摇杆不输入防御指令，我方操纵的角色还是会继续防御接下来的招式，直到连续技终结为止。这是为什么呢？这是因为一般的2D格斗游戏都存在"强制"系统，即在特定条件下系统会指定角色出现相应的动作，以上说的情况就叫做"强制防御"，是强制系统的一种体现。不过有的游戏的系统比较特殊，街霸3就是很好的例子。因为游戏本身存在blocking系统，所以其中是没有强制防御的，在防御对手任何连续技的过程中也可以取消防御进行blocking。

另一个例子就是"强制抵消"，意即本身不能做出抵消的招式，可以利用某一种特定的方法或是其他招式来做到抵消，我们提到过的依靠空振形成的连续技也在此列之中。强制系统的存在对格斗游戏来讲是具有重大意义的，只有强制系统非常完善的格斗游戏，其平衡性才会更加令人满意。但是强制系统同时也会影响到游戏攻防转换的激烈程度，所以现在的格斗游戏（不管是2D或是3D）通常会最大限度的把强制系统的限度放宽（当然是在合理的情况之下），使游戏玩家可以进行更加具有想象力的作战。

为了使格斗游戏的平衡性更加的良好，除了强制系统之外，绝大多数的格斗游戏还利用了另一种攻击力平衡计算的系统，我们通常称之为"修正值"。修正值的功能是将连续技的总连击数与其原有的攻击力进行反比运算，使其更加合理。简而言之就是连续技的连击数越多，攻击力则与前者成反比（越低）。每个格斗游戏都拥有自己特定的修正值计算方法，不一而足。笔者认为2D格斗游戏中以CAPCOM的修正值计算最为合理，其以递减的方法来进行计算，当连击数达到一定程度而攻击力无法在进行递减的情况下，则之后的连击中任何招数的攻击力均为1。什么？不合理？那你就错了，通常CAPCOM的游戏中连击数达到差不多20左右才会出现这种情况，这应该不是一般人可以做到的吧。

说了关于连续技的很多内容，很多玩家可能注意到了，连续技虽然很重要，但是如果对手可以很好的防御，攻击方的始动技不击中对手，那岂不是在作无用功吗？是的，正是因为发现了这个问题，部分崇尚进攻主义的格斗游戏便加入了"GUARD CRUSH（防御崩坏）"系统。在对战中，如果其中一方过分的依赖防守，连续的防御对手多次的进攻之后，便会导致GUARD CRUSH。一旦出现GUARD CRUSH状态，在一定的时间内便会出现不能防守或移动的硬直状态，使对手有机会对其进行打击。总的来说，这是一个鼓励进攻的系统，在形式上有点类似于我们前面介绍过的"气绝"。



▲一味的防御会被对手破坏防御，也就是GUARD CRUSH

有时候，因为对方的攻势过于密集，我方很难找到机会进行攻防的转换，只好不断的进行防御，但同时也面临着被对方GUARD CRUSH的危险。这时最佳的解决方法就是使用"防御反击"系统。该系统的意义在字面上也不难理解，便是在防御中向对方进行反击，籍此来扭转被动的局面。

现在的格斗游戏中经常会出现COUNTER的字样，这到底是什么含义呢？单是在字面上来看，COUNTER也存有反击的意思。但是在这里并不作反击讲，而是表示我方成功的截击或破坏对方的攻击，或者说，在对方的招式使出后且未击中我方之前，我方出招击破对方的招式。以COUNTER状态击中对手的话，往往会令对手有不利的状态出现，例如出现硬直时间，被浮空等等，总之都是些可以令我方有机会再度攻击的破绽。



◀防御反击后对手被COUNTER，追加的好机会！

除了GUARD CRUSH之外，另一种可以克制防御的方法就是"GUARD不能技"，即是不能进行防御的技能。但是大家要留意的是"GUARD不能技"不等于"必中技"，只不过是被攻击者不可以做出防御动作（或者作了也是无效的）。GUARD不能技虽然不可以防御，但技能本身通常都会存在一部分不足来平衡，比如出招巨慢啦，判定的范围非常有限啦之类的，都是可以避开或者是击破的。

◀防御不能技是无视防御的但一般可以避开

在格斗游戏中，经常会出现双方同时击中对方的情况，在日本格斗游戏界被称为"相杀"，如果使用我们的语言来讲，不如叫"双杀"来的更加确切。相杀的情况在格斗游戏中是很容易发生的，甚至有的格斗游戏中的个别招式要在相杀发生后才可以使出。

在对战中仅仅依靠自己的反应能力来应付对手的攻势几乎是不可能的，有一定格斗经验的玩家会先对对方进行观察，按照对手的各种反应来寻找对手在战斗中的习惯或规律，然后在接下来的战斗中尝试着预计对手下一步可能会做出的行动，并做好相应的应对措施。以上所说的这种行动就是我们常说的"先读"，准确的先读是格斗玩家水平、经验、心理素质、判断力等各方面的综合体现，做出准确的先读可以大大提高对战中胜出的几率。不过"先读"既然是主观的，也就会存在不确定或是臆想的因素，所以说对战中先读固然重要，但是一定要在谨慎、有一定把握的情况下做出应对，因为先读一旦连续失败，给玩家的打击不只是普通意义上的削减角色体力那么简单，会使玩家对自己的判断力产生怀疑，从而显得畏首畏尾，这样的话，应该没有什么胜算可言了。

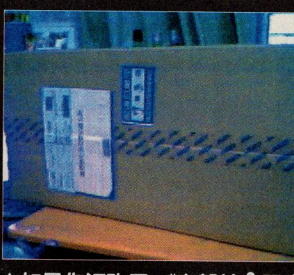
文、编：小苗

SILENT HILL 3

眼睛想旅行——寂静岭3限定版与侍魂 零街机版抢鲜曝光



▲充满艺术色彩的《寂静岭 3 限定版》巨幅海报两张，不过不买限定版是得不到的哦～！



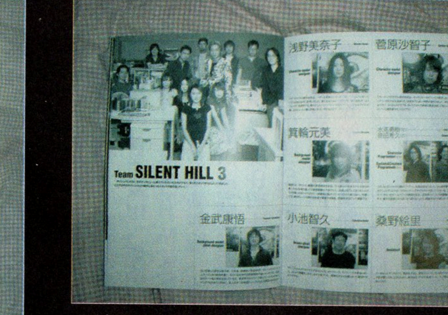


▲如果你订购了《寂静岭 3 限定版》你将得到这样一个盒子。

▲《寂静岭 3 限定版》在一家日本游戏店发售时的盛况。



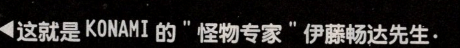
▲让我们来看看《寂静岭 3 限定版》里都有什么吧！除了游戏 DVD 外，还附赠 8 厘米 CD、特别影象 DVD 各一张。



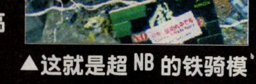
▲这是"限定版"里附带的特别说明手册，里面介绍了一些《寂静岭 3》的设计开发人员的相关资料。



▲而这位就是响誉业界的音乐怪才山冈晃先生了。



◀这就是 KONAMI 的"怪物专家"伊藤畅达先生。



▲这是普通版《寂静岭 3》的封面，大家不要误会哟。



▲日本一家游戏店内首都高的 GT 筐体试玩。

▲这就是超 NB 的铁骑模型啦。



▼WE7 的试玩台。



▲日本一家游戏店内其他试玩展台。

サムライスピリッツ零



▲没想到连大家熟悉的霸王丸也会有暴走的形态出现，SNK 果然恢复了往日的风格。





▲这就是《侍魂 零》的公开测试海报。

▲这次主角的人设风格很象《阿斯拉斩魔传》

▲都差点认不出这就是风间苍月了。首先是头发变得暴长，难道是 7 年没有修剪过的结果么?!

▲这次加入一中国籍男性角色，怎么看怎么象金庸小说中的武侠角色，如果手感上能做到象月华剑士里的李烈火一样就圆满了。

▲这位大家都熟悉的角色就不用多说了吧。

▲这次居然加入了一个类似于地震般的巨型角色，开始还以为是 BOSS 呢。

▲连风间火月都变成了这样，真是让人始撩未及啊。

▲本作中新加入了一位手持弓箭的女性角色，九十九很是喜欢。

▲这是本作中主角在选人画面中的形象，怎么样，很酷吧～！



▲侍魂两代主角的对战画面，真是值得纪念啊。




▲这就是《侍魂 零》的开场画面了，这次显得动感十足。

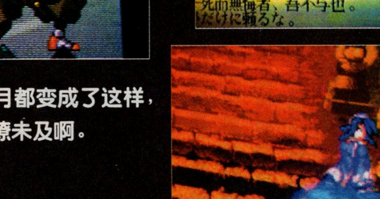
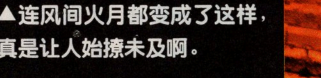


▲莫非这就是传说中的娜可露露的负面形态?

《侍魂 零》官方公开测试机密影象一览









水瓶座 1.20-2.18

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

最强盛的一个月终于过去了，所以各方面也都需要你付出心力了，要顾及到的事情很多，因此你会十分的劳碌。除此之外，健康方面的问题也要多注意。简单的室外活动会让你精力充沛！不过，通宵打游戏可不是耗费精力的地方，玩好的同时休息好也是很重要的！

相对适合游戏：《练金术士 2》、《创造球会 3》这些有意思的游戏可以让你恢复些许精力。



双鱼座 2.19-3.20

整体运：★★★★
爱情运：★★★★
理财运：★★★

本月终于开始有了起色，这会让你感到很踏实。在生活上你会遇到一些变化，多属于良好的转变。在确定自己未来方向之后，逐渐朝向这个目标前进会让你感到生活的充实！这时正好利用一下自己空闲的时间把上月没时间玩的游戏补回来！

相对适合游戏：需要补习的游戏有《妖精战士～精灵的黄昏》、《创造球会 3》等前些日子出品的新作品！



白羊座 3.21-4.19

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

本月运程稍微低落，但这并不代表我们的运气就是很差的。相反这会带给我们许多的激励！游戏正如生活一样有时也会给人带来一些烦恼，不过适当的调剂才能感受生活的乐趣！本月对于白羊来说首要的任务是尽量降低自己的生活负担，用一些朴实无华的游戏来填补自己生活的空暇！

相对适合游戏：《机动新选组～萌芽之剑》、《最终彼女兵器》。



金牛座 4.20-5.20

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

相对上月来说本月的运气要好一些，游戏再也不会变成你的烦恼。前些时候遭遇到的一些问题也会随着时间而解开，多多看书会对你的游戏生活有所帮助！由于本月的财务状况平稳了许多，不再像前一个月那么波动，多方面吃紧的状态大都解除了，这就让你可以有更多的资金来进行自己喜欢的游戏。

相对适合游戏：《三国志战纪 2》、《超级玛丽兄弟》、《VF4 EVO》



摩羯座 12.22-1.19

整体运：★★
爱情运：★★
理财运：★★★

本月运势不太顺利，所处环境及人际问题都会让你感到困惑！不过，没有必要为一些普通的人际关系而烦恼，顺其自然是最好的选择。本月收入会比较理想，但还是必须严格控管才能让财务状况更为良好！游戏如同人运是一个道理不要过分追求完美，因为游戏本身并不完美！

相对适合游戏：放掉手柄吧，那些只会让你更加的烦躁！走进街机厅会是个不错的选择，与人交流胜于无聊！



射手座 11.23-12.21

整体运：★★★
爱情运：★★
理财运：★★

本月正值自身的转变期，运势有不少起伏。工作和事业方面不会有什么较大突破，为了配合这种平凡建议多看看"电电"，从中得到一些快乐。游戏本身就需要激情和活力，寻求改善心情之道才是你这个月的致力重点。

相对适合游戏：一切可以让自己开心起来的游戏都是很合适你玩的，《蚊 2》、《我的暑假 2》。用这些来调剂一下吧！



游戏月运

本月对于很多人来说是个转运的好月份，既没有很强运势的人也没有运势很差的人！一切都是那么的平静，不过这正是代表一种游戏的风格——务实平等。




双子座 5.21-6.21

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

双子座这个月终于不用那么繁忙了，对于游戏也越来越有顺畅轻松的感觉，比较务实的你面对金钱问题时会积极处理相关的事情，所以各种财务状况都会比以往改善很多。本月如果你肯努力的话应该可以有不少的进帐，但要注意节俭。适当的游戏与合理的工作才是你本月的目的！

相对适合游戏：《马场大亨 5》、《幻想水浒传》等系列作品。



巨蟹座 6.22-7.22

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★★

终于摆脱了上月的阴影，在本月中你的运气将格外的好，你会面临各个方面的事情，从其中体验和学习到很多，得到不少的人生历练！而在游戏中你所学习到是一份爱心，存在于心中的爱心。多多回味你玩过的游戏你会发现很多！另外，下个月才是你真正的巅峰状态，一定要保持一个好心情！

相对适合游戏：《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《SAGA》等知名作品。




天蝎座 10.24-11.22

整体运：★★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

上个月天蝎座运势已开始好转，这个月中天蝎座的运势更是蒸蒸日上，许多事情都会非常顺畅。环境上的些许变动，也会对你有调剂心情的作用，使你向好的方面前进。不过，需要注意的是由于很多事都显的过于顺利所以还是要谨慎一些比较好。用些有背景深厚浓郁的游戏来时时提醒自己不要放松！

相对适合游戏：《三国志》、《信长之野望》、《鬼武者》等系列作会使你开心。



天秤座 9.23-10.23

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★

本月的运势开始下滑，许多事情急转直下，尤其是事业或学业，可能会遇到许多问题，要有防范和应对的准备。工作环境可能发生变化或突发事件，所以游戏时间应该不多。财运方面也比上个月差了一点，还好不会有什么严重的问题，收入不至于太低落。

相对适合游戏：《龙珠 Z》、《鲁邦三世》、《卡片召唤师》等系列游戏应该可以缓解一些你生活上的压力。



处女座 8.23-9.22

整体运：★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

本月生活层面的困扰渐增，颇需一些轻松明快的游戏调整心情。上月的运气以经过去，人际关系会有大变动。不过，这只是暂时现象，能维持平稳局面是你最好的选择！好在本月收入和开销都能掌握得当，没什么问题让你操心。专心进行一些智力和经营类方面的游戏吧！

相对适合游戏：《模拟城市》、《俄罗斯方块》、《仓库番》等游戏能让你忘记一些不开心的事情！




狮子座 7.23-8.22

整体运：★★★
爱情运：★★★
理财运：★★★

本月你将迎来自己的生日，众小编在此先祝贺一声！本月由于是你诞生的一月，所以生活会一下子变的多姿多彩，朋友的祝福与亲人的嘱咐会始终伴随着你过完这个月。你的生活会变的很快乐！由于经常要与朋友聚会。所以，可以让众人一起游乐的游戏是绝对少不了的！

相对适合游戏：以可多人进行的游戏为主《三国无双》、《炸弹人》、《玛利赛车》等游戏最为适合！


剑魂
原画设定
惊喜价 15元/册
如果您是个侍魂迷
同时又是个漫画迷
那么这本《剑魂》
一定会是您喜欢的东西！
书中收录了
游戏中的海报和人物设定，
可以把大家带领到侍魂的世界！
邮购办法
邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱
邮政编码：100085
收款人：邮购部
邮购热线：(010) 84853492 转 11
邮购咨询：(010) 84853492 转 26
请在汇款单里注明所购书目、期号、详细地址及联系电话，如需挂号请另加一次性挂号费 2 元。
若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。



主持人:小苗 VS. 静寂星海

2003 年 9 月

静寂星海

▲冷风来袭!!

如此闷热的酷暑，居然被一场大雨给浇熄了……三伏天里不开空调也能盖被子，大概也只有北方了。这场大雨令编辑部中的体弱者都出现了非典初期症状……尤其是爱用金属外壳把自己裹起来的小苗君……啊!!不要对着读者的信打喷嚏……-_-b



小苗

▲顺调进行中!!

很高兴再次在游通社与大家见面，这是第二次主持游通社，如果能让我一个人主持……就完美了……目前杂志的改版顺调进行中，诸位小编的工作也在顺调进行中！唯一让我感到不思议的是为什么没有中奖者来索吻……（主编：………………）啊嚏~!!……啊嚏~!!……啊嚏~!!……谁一天到晚在骂我?………………(静寂星海……寒 -_-b)



电电的编辑：

盼星星盼月亮，终于迎来了新的电电！可是……高高兴兴拿回家，正当我打开 VCD 拿出《一点通》我惊呆了！盘是碎的！啊！我怎么那么倒霉，衷心希望下次注意一下，不要让 VCD 再碎了，我的宝贝啊！原来买电电只是一种习惯，至少现在不是了，现在的你精彩有魅力，价格合理，希望再接再励，别的我就不多说了，千言万语抵不过一句话。

江苏／顾春强

静寂星海：啊~~!! 真是为您感到难过……我非常理解您的心情（我的东西也经常被小苗弄坏……）

小苗：啊嚏~~!! 又不是我弄坏的!! 怒……

静寂星海：我们一定会注意不让同样的问题再发生，首先向顾读者表示深深的遗憾。我们将给您补偿一张新碟，请注意查收。

小苗：电电改版持续进行！请继续给予我们支持!!

静寂星海 & 小苗：谢谢您的来信！

《电电》编辑部的全体编辑们：

你们好！我是刚刚高考完的应届高考生，基于前几个月学习繁忙，一直想给《电电》写信，却没有时间。高考完了，在家闲得很，这次我要把我对《电电》的想法全部说出来！

其实我是 2001 年才开始买《电电》（因为从那时开始我才拥有次世代主机），从那时开始，我就觉得《电电》在诸多 TV 电玩杂志中有点与众不同。我想"纵横四海"这个栏目是拥有不少功劳的，我在此斗胆说一

编辑部情报

号外！号外！瞧一瞧，看一看了啊！《电子游戏与电脑游戏》变身啦！~全新的《电子游戏与电脑游戏》再次刺激各位大佬的大脑，企图给大家带来强悍视听！至于变身后的我们，呵呵，且看下期。关于上期杂志图片不够清晰一说，是因为编辑部众"男僧女尼"日忙夜忙、不分昼夜、昏天暗日的工作，导致呈现给大家的图片不够精美，望各位大佬体谅我们这些出家人，当然，我们也为我们的纰漏受到了残酷的惩罚（%$3*7 大佛咒持续中%$#%4）……。

气温逐渐升高，太阳也越来越嚣张，强烈刺眼的光线让我们只想挥拳相向，把她从天空中揍下来！阳光普照下，小苗依然坚持着他的"传统项目"，饭后一瓶雀巢蜜桃多赛过活神仙；静寂星海仍然执著的数着夜晚星星的数量（据说）；九十九在这等残酷夏天坚持着"意志的胜利"，继续美体修型；葵双叶不幸在这个夏天被晒焉焉了，茶饭不思；石田爱猫成痴，每日穿着机器猫围裙在众人面前走Show，我们头晕；热血骷髅兵和愚者头不抬、眼不睁的继续修炼攻略，敬佩敬佩；至于莫妮卡嘛，当然是在向各位大佬汇报最新情报啦，噢，我忘了我们最敬爱的主编大人，他已经去海南开会去了，我们解放啦！眼下，群魔乱舞，只有在看到各位大佬们孜孜不倦的来信、来稿，我们才会感到神清气爽，所以祈求大佬们不要停手，继续给我们来信，继续照亮我们前进的道路。新装版《电子游戏与电脑游戏》会给你带来全新的惊喜，那么一起来体验多彩的电电吧！



句，"众横四海"是《电电》的台柱。

去年7月，《电电》大改版，一个新"生命"——"统一战线"诞生了。这又是《电电》的特色栏目，我迫不及待加入了"魔导工会"，希望自己能在"魔导工会"中干一番事业。遗憾的是，"统一战线"很快变了模样，变成现在这个样子。不过，我也挺喜欢，因为现在的"统一战线"带有"纵横四海"的色彩，这使《电电》更具特色了。

"时光回廊"是我第二喜欢的栏目。每月都期待着"时光回廊"，期待着它回顾的经典游戏。但今期（第6期）"时光回廊"我并不满意，我觉得《指环王》这篇文章放在"纵横四海"更合适。

冯唐易老，李广难封。一直都想为《电电》尽些绵力，但《电电》所有稿件都要求时效性，而我又只有PS，无法跟上潮流，曾经向《电电》投过稿，但最后是竹篮打水。自己的画工不行，想向画廊投稿也有心无力。现在每月准时购买《电电》就算是我对《电电》最大的支持了。

据我所知，自去年到现在，《电电》编辑部都有大规模的人员调动，像LISER，星晨，遥漪，金带刀，他们都不知去向了，唯独留下Valkyrie一人独撑局面，幸好现在有了九十九、AKXS、静寂星海、石田、小苗、樊双叶，《电电》现在充满了生机，希望九十九、静寂星海、石田、小苗、樊双叶 你们能长久的留在编辑部。您们一旦大规模走动，将会对《电电》造成重大伤害。

现在我对《电电》有几点建议：

1.增加页数，这使《电电》更耐看。

2.改良纸质，只要纸质精美，价格变为10元也没所谓。

3.第6期目录不错，希望保留。

4."纵横四海"是《电电》的台柱，编辑们对《纵横四海》要有足够的重视。《时光回廊》不可放弃，拥有PS的玩家还占大多数。

5.编辑不要大规模的调动，这对杂志的运作是不利的。

6."统一战线"是《电电》的第二台柱，编辑们也要给予重视。

7.尽快恢复读者调查表。

邓小平伯伯说过："要把中国建设成有中国特色的社会主义国家"。那么，我也希望《电电》的编辑们能把《电电》办成有《电电》特色的TVGAME杂志!!!

祝《电电》全体编辑：

工作顺利，百病（特指非典）不侵

最后，希望《电电》能回顾一下《梦幻模拟战》系列，更希望《电电》能登出《梦幻模拟战4》的A、B、C路线达成要求及各宝物、角色的获取路线。

喜欢《电电》的伍文斌

静寂星海：又是篇长信，最近这样的信件并不在少数，可见大家对杂志改版的关注，能看到这样的信件也让我们感到十分的开心，因为，每每看到有读者如此热心的为杂志的将来提出自己的观点和建议时，众小编都会深感自己责任重大，同时，也给予了我们继续前进的动力！我们会不断努力以求不辜负读者的期望。

小苗：我们在改版的同时绝对不会忘记《电电》的老传统的，对"纵横四海"和"统一战线"这样的栏目我们会在传承的基础上保留精华改进不足的，我们对此有信心：）

静寂星海：对于过去那些为《电电》的发展做出过贡献的老编辑，在此也向他们表示敬意，我们是绝对不会忘记他们的，对于他们的离开我们这些新人编辑也深感遗憾，新的《电电》就交给我们这些精力充沛的新米吧!!

小苗：《电电》会越来越好的，请相信我们!!

静寂星海：时光回廊会不定期做一些经典老游戏的回顾的，说不定下一期就会有您想看的攻略回顾呢：）

静寂星海＆小苗：谢谢您的关心!! 请持续关注《电电》!!

各位编辑好：

本人从2000年到现在一直买你们的《电电》因为我有多个主机，所以需要很多方面的游戏攻略，你们的"超攻略道场"内容非常详细，曾给了我很大的帮助，在这里多谢了。

然而《电电》每月只出一期，我几天就看完了。在这样的情况下每个月我除了《电电》外还购买其它的游戏刊物，3年下来，我个人发现《电电》和其他游戏月刊相比，优点是有，可也有不足之处。《电电》伴我多年，我想说一些个人看法，

1.纸张不行，一些精美的游戏画面无法体现。

2.广告少，可以像以前（2001年）那样多一些。（好让我们了解游戏市场的情况）

3.可把《电电》和《一点通》合并在一起，使《电电》看起来厚一些。

4.是否可以每月两期。

以上是我个人的看法，真心祝《电电》越办越好！

上海／张贤

静寂星海：您好！感谢您对《电电》的支持，您提的问题我们都在改善中，《电电》很快会给您一个惊喜的：）

小苗：谁看见锁在黑箱子里的《X软》和



《游X机》了？

静寂星海：啊——!! 那是敌国的杂志!!

静寂星海：斩——!!

小苗：嘿嘿……那只是为了收集敌国情报！敌国情报～～!! ……

各位编辑：

你们好！我是来自哈尔滨的玩家，也是电电忠实的老读者。以前对《电电》没提过什么意见，原因种种还望谅解，直到现在才写下这封信，我对新版《电电》有以下几点看法：

1.能否在《一点通》附赠VCD的内容加上旁白解说，这样做的话或许更有效的来提高销售量，虽然比较麻烦。

2.在目录上能否再努力点，给我的感觉不太明朗，还有在新作发售表中能否加入中文，好让我们清楚是什么游戏。

3.在业界新闻中能否多些新闻？让消息更快更及时的让我们了解到。

现在虽然是网络时代，但对于某些玩家来说，玩PCGAME不如TVGAME爽，我就是TVGAME的支持者。也希望《电电》办得更辉煌。以上是我对《电电》的建议。

我还有些问题想问，希望各位编辑能解答。我最近准备买进39004型欧版PS2，如果改直读玩正版游戏有区分吗？欧版玩日版可以吗？这个疑问至今不解……从店主哪了解说是没有区别的。因为加直读就不会有区别了，这样说对吗？因为DC还是存在区别的，对于PS2我不清楚。还有正版的PS2游戏，怎样区分是什么机型玩的呢？

最后，希望编辑们能在百忙中给我解答，因为我是太想了解PS2的这几个问题了。谢谢！祝：编辑们工作顺利、天天开心。

哈尔滨／高益波

小苗：您好！！很高兴看到您的来信！

小苗：其实……我的理想是……成为声优……超级的……我也一直想不通为什么主编不让我为 VCD 做旁白……郁闷死我了～！浪费我美丽的声线了……

静寂星海：……麻烦给我个盆，我……恶心……

小苗：对于 TVGAME 和 PCGAME 的问题我想就不必再讨论了……

静寂星海：我们也不会忽视 PC 玩家的，一点通中网游内容的加入就是一个尝试。希望能得到大家的认同：)

小苗：没错！加了直读后玩正版和 D 版就没有区分了，欧版机也可以玩日版的正版游戏了。店主并没有骗你。如果您是玩 D 版就不会存在游戏的机型对应问题。如果是正版，机器又没改直读，那么日版机只能玩日版游戏，美版机只对应美版游戏，欧版机对应欧版游戏。加了直读后您尽管放心的玩就是了。

静寂星海 & 小苗：也祝您工作顺利，天天开心！

静寂星海和小苗大人：

你们好！我一直是电电的忠实读者！对于电电的改版我是举双手支持。我这次来信是有些问题想向各位编辑请教。

1. 请问用 PS2 玩 CD-ROM 游戏是否会令光头加速老化？因为我听别人说长期读 CD 游戏会让 PS2 读不出 DVD 游戏（我是指正版的游戏，我是支持正版的哦）

2. 用 PS2 看 DVD 电影会很容易坏，是真的吗？我都不太敢用 PS2 看 DVD 电影。

3. 在《DOA2》中，有一句话"信じること，信じ　けること，それが本　の　强さだ。"各位编辑能否帮翻译一下。

4.《FF12》是否是 ONLINE 游戏，还是普通的家机游戏？

5. PS2 的正确关机法是怎样操作的？

希望各位编辑能在百忙中解答小人的问题。谢谢！

祝：《电电》所有编辑身体健康！

青岛／刘文舒



静寂星海：刘读者您好！让我静寂星海来解答您的问题吧！用 PS2 玩 CD-ROM 游戏是不会影响机器读取 DVD-ROM 游戏的，也不会因此令光头加速老化。

小苗：呵呵……那是在使用正版的情况下喔。

静寂星海：你没看见刘读者在括号里面说了自己是玩正版的吗！

小苗：…………

小苗：这个问题我来答！！我可是经常用 PS2 来看 DVD 的！没问题，相信我！呵呵～！

静寂星海：昨天是谁的机器拿去修来着？

小苗：……其实……如果您是使用正版引进的 DVD 就不会有问题的……

静寂星海：我觉得还是有影响，既然是游戏机就让它扮演好玩游戏的角色就行了，反正现在 DVD 影碟机也不贵。

小苗："信……信……继……本当……强……"

静寂星海：FT！还是我来解答吧……那句日文的意思就是"去相信，去继续相信，这样才是真正的强者！"

小苗：……

小苗：通过种种迹象表明《FF12》是单机游戏！！这回看你还挑我的刺！

静寂星海：……就偶尔相信你一次好了。

静寂星海：PS2 的……

小苗：正确关机法是，取出游戏碟后，按 RESET 键，等绿灯转为红灯时关掉主机后方的总开关就好了。

静寂星海：……

静寂星海 & 小苗：谢谢刘读者的关心，也祝您身体健康！

编辑们好：

我是 FF 的忠实 FANS。当然，也是《电电》的忠实读者。FF 我可是从 1 到 11 都有玩，而且，我还是 YUNA 的超级 FNAS！！我有几个问题想向各位编辑询问。

我玩《FFX-2》都是边看攻略边玩的，但是有好多的结局都不相同，这样会不会影响达成率？？"君　するカ"是否在ナギ平原中的隐藏迷宫中取得？べべ地下迷宫中第 100 层，最后一个 BOSS，我打不死啊！请问有什么方法吗？？每次我把它打到 50 万左右，它一个メラオ就把我全灭了！好郁闷啊！！就差这个迷宫了，我的完成度已经有 98%了。救急啊！

还有些关于《真·三国无双 3》的问题，刘备的 LV10 武器如何取得啊？？还有甘宁的 LV10 武器如何取得？？我已经完成了蜀传正章和外传各一次，为什么南蛮传还没出现？自由模式中的他势利，孟获和祝融也没有出现？能否详细说明。

问题多多，希望各位编辑能给我解惑，跪谢！

祝：各位编辑身体健康（你们可千万不能倒啊！）

广州／YUNA 超级 FANS 张杰

小苗：不愧是 FF 谜！我最近也在专研 FFX-2。我比较喜欢琉克呀：)让我来为您解答吧！结局并不影响达成率，而是达成率会影响结局。加上不同的分支选择会有不同的结局。"君　するカ"是在 ST.LV.5 的ナギ平原中取得，这个隐藏迷宫是位于 SUB-EVENT 的"遗迹の奥の洞窟"中，捉到すんごうチョコボ便可。这个 BOSS 确实是游戏中最强的敌人，它的 LV 高达 99，体力更是有 999999，所有能力值全满，要打倒它并不容易。我也没能打赢它……目前正在研究中，不过这个迷宫是计算达成率的，有 1.8%的达成率啊……我也郁闷。

静寂星海：什么叫没能打赢，你这说了跟没说有什么区别？

小苗：那你来解答啊！

静寂星海：………………啊！下一个问题是……

小苗:嘿嘿~!

静寂星海:《真·三国无双3》的问题我拿手啊~!刘备的真黄龙剑:在汝南之战中首先在剧情开始后在一定时间内击破夏候渊,之后按赵云、张飞、关羽的顺序把大家合流在一起。经过一定时间便会发生"刘辟援军"事件,在事件发生前将除曹操外的敌武将全部打倒便可得到真黄龙剑。关键在快!要在一定时间内解决夏候渊,合流后再打倒除曹操外的敌武将,否则就很难取得了。甘宁的LV10武器是霸海,在夏口之战中选孙坚军,首先,要保证凌操和凌统还在。接着,在兵船移动前干掉甘宁与苏飞(无双模式下为干掉陈生),最后,在"黄祖出动母船"的事件发生后干掉蔡瑁与张虎,这样就可以获得霸海了。要出现南蛮传的首要条件就是在无双模式中,在南蛮夷平战中令蜀军的剧情满足:1.单挑击败祝融。2.击败孟获七次。3.以火计击破藤甲兵。达成以上三种条件后过关就会出现了。只要出现南蛮传就可以使用孟获和祝融了。以上。

小苗:ZZZZZZzzzzzzz………………

静寂星海:………斩!!! ——————

小苗:啊—————!!!



静寂星海&小苗:我们会活得很好,谢谢关心(万年不变潜台词),跪谢就免了:)

电电的各位编辑:

HI~!各位小编好啊!我是第一次给《电电》写信,希望不要石沉大海,我有很多问题想问,希望各位小编能在百忙之中解答我的问题,先谢谢!

惊闻PSX要推出了,PSX拉胜PS2,也就是说PS2也快淘汰了对吗?《GT4》是100%的挖掘利用了PS2的机能,《GT4》在玩的时候会不会伤到机器呢?《真·三国无双3》中赵云和马超的LV10武器怎么取得?《第二次机器人大战α》中的超级系男主角在第15关"天翔けるガンダム"怎样才能拿到熟练度?我总是差那么一点点……

希望编辑们能给与解答。千万不要嫌我罗嗦啊,还有就是我的字很丑希望不要介意啊,以后我会多来信的!

再次感谢,希望《电电》越来越好!!

祝:电电越卖越好

各位小编钱包越来越鼓

厦门/李林

静寂星海:您好!您的信不是正在海面上漂浮着吗:)虽然PSX已经发布推出计划,并公布了性能。但这并不是说PS2就快淘汰了,虽然PSX机能强劲,但毕竟还没推出,不要着急,现在的PS2是处在成熟期,还有很多大作可以玩。就算PSX推出了PS2不会那么快淘汰的。PS不是还活着吗?现在还没购入PS2的朋友倒是可以考虑升级主机了。

小苗:有道理……

小苗:玩《GT4》会损耗机器的问题倒很新鲜。其实一部主机在使用时就已经不知不觉地消耗了它的生命力。只要不为主机带来太大的负荷,比如使用D版,就不会减低主机寿命的,所以说《GT4》是会损耗主机生命的,但不是因为《GT4》利用了100%的PS2机能,那是正常损耗,不用为此担心。

静寂星海:又是《真·三国无双3》的问题。赵云的LV10武器豪龙胆:在博望坡之战中,将夏候惇、于禁、韩浩等三名敌将引到靠近地图关卡的西北边的森林中,并引发"火计发动"与"伏兵出现"两事件。然后在之后发生的"火烧兵粮库"事件后,再引发诸葛亮进入东边城寨后的"卧龙觉醒"事件即可获得。马超的龙骑尖,在成都压制战的无双模式中引发"马超"(庞德)、马岱援军的事件后。将此时出现的马超(庞德)及马岱打倒便可取得。

小苗:《第二次机器人大战α》的问题,在《电电》第5期有介绍,熟练度的取得关键是,在"死之旋风队"出现后5回合内将其击倒便可取得。再试试吧,关键是速度。

静寂星海:您的字确实有待提高:)不过比起某人还是不错了……呵呵

小苗:你是在说自己吧

静寂星海:嘿嘿……清者自清,浊者自浊……

静寂星海&小苗:欢迎多多来信,我们一定会耐心解答的。

小苗:我的钱包怎么又扁了~~!!喂,星海,你的钱包拿来用用。

静寂星海:……………………

各位小编辛苦了:

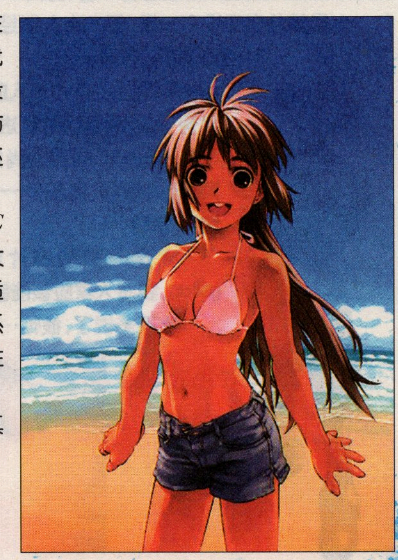
北京终于双解了,希望各位小编安然无恙。虽然SARS已经得到控制,可是我那……胆小……的女友还是不太敢出门(千万别把这句话登出来……),我决定再购入一台新游戏机(我已经有了PS2)。现在我在买XBOX还是GC中犹豫……到底买哪台主机合适啊?不要说两台都买啊。希望小编们给我些意见。谢谢!

南京/电电谜之读者

小苗:您好!很多读者在来信中都非常为小编们的健康担心,现在SARS已经得到控制,北京也已双解,我在此代表《电电》全体编辑向关心我们的读者们表示感谢!谢谢读者们的关心!!我们一定会用自己的努力来回报读者的关心的!!也祝愿读者们身体健康!!

静寂星海:谢谢大家的关心~!!

小苗:对于谜之读者的问题,我觉得两台主机都有自己的优点……很难取舍……如果您喜欢高性能的主机,XBOX就是上上之选,内置硬盘和上网套件,不需另买上网套件就可上网。D版技术成熟,种类丰富,但游戏多为欧美风格,在第8期《一点通》内有一篇名为"XBOX少数派报告"的文章,您可以参考一下。NGC的话,游戏定位较轻松,有很多可爱的游戏,由于任天堂开发游戏十分注意游戏性,所以任天堂的游戏绝对是趣味十足的。缺点是没有D版(虽然听说NGC的防D技术被破解了),但现在还是只能玩正版的游戏。



静寂星海:我觉得买NGC较为合适,如果你主要是为女友而买。因为NCG的游戏更适合女性和儿童,像玛丽奥系列,塞尔达系列等都适合女性玩家游戏。

小苗:呵呵!您的女友真是幸福啊:)

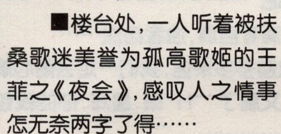
静寂星海:祝福你们!:)

小苗

■刚刚在索尼店买了Q系列超炫耳机，索尼导购小姐告诉我选择索尼才是正确中的正确，并指着一游客手中的松下手机笑着摇头说："怕了索尼哥（Panasonic）"。

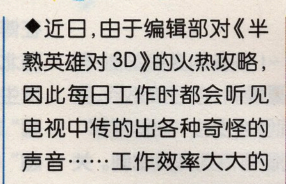
■最近为了鼎力配合电电新装本的推出，小苗忙得可谓是爬来滚去……周末，本想在西单看看养眼MM的，放眼怎料整个一条侏罗纪大街……

■NGC《生化危机1》&《生化危机0》专家模式爆机，对三上真司、冈本吉起再度另眼相看，对PS2版本移植充满期望。



■楼台处，一人听着被扶桑歌迷美誉为孤高歌姬的王菲之《夜会》，感叹人之情事怎无奈两字了得……

静寂星海



◆近日，由于编辑部对《半熟英雄对3D》的火热攻略，因此每日工作时都会听见电视中传的出各种奇怪的声音……工作效率大大的……

◆"非典"来袭～！在"非典"时期百毒不侵的各位，在天气突变的时候纷纷倒下……唯有静寂星海我安然无恙……在此记录下诸小编的最期……

◆连日加班的结果是……导致迟到事件的发生！我的全勤记录…………

◆刘德华新的CD专辑终于入手。每日听上N遍，大感动……

石田



◆本月的天气真是气死人，上午艳阳高照，傍晚大雨瓢泼。每次下班到家身上都是淋得湿透。倒霉……

◆近来非常迷陶喆为麦当劳演唱主题歌。由于经常在编辑部中播放的缘故，或许路人会把这里误认为是麦当劳……

◆《终结者3》的电影已经上映，有幸我以第一时间看到了这部片子，总的感觉还不如二代。天网最终还是没有被消灭……抻得我倒是快死了……

◆近期传出关于PSP售价的消息，据说其主机的价位定的很低！大有与GBA平起平坐的势头，如果真像传说中的那样便宜。在编辑部中普及也是早晚的事……



莫妮卡

写这篇手记的时候，正是一个让人低落而又消沉的阴天。绚烂多彩的夏季，真是让人又爱又恨，诱人的美味冰激凌、甘甜的西瓜、飘逸的夏装都是这个季节的标志。可随之而来的却是让我无处遁形的紫外线以及由浮躁引发的狂躁和可与黑人媲美的皮肤，也许是"连环PAPTY"的缘故，这个星期睡眠严重不足，坚持的晨练也随着睡眠时间的增加而消失了。

充实的"课外活动"并没让我淡忘一切，在疯狂大笑大闹的背后，总是疲惫和惆怅，刻意遗忘的记忆总是在不经意间浮现，"思念是一种很玄的东西，如影随形，转眼沉没在心底……"

一切一如既往，我无言、你无语，你在风中看，我却在疯中看……。

我是莫妮卡，新来的女编辑。

九十九

★不知道为什么，最近忽然非常希望拥有个人主页，不必说，自然要好好的在网页制作方面恶补一番，努力！

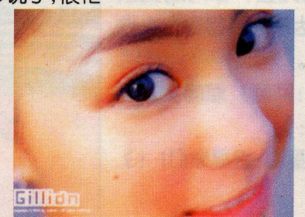
★虽然八字还没有一撇，但九十九已经计划好主页的基本内容，至于站名，考虑……

★很荣幸的得到vf达人的亲自指导，对vf4evo又有了全新的认识，精进！

★vf4evo的功力尚浅，但蒙圈内朋友不弃，经人举荐，竟然梦一般的加入了"霸王会馆"，感动……

★这一期的图片终于还是选中了阿gillian，我想大家应该能够理解我吧，多谢！

★不多说了，很忙……



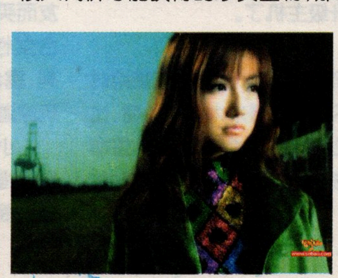
葵双叶

"朋"与"友"

这个世界上有一种神奇的生物，他不会以雌雄来进行分类，更不会以年龄、地位、国籍、人种来判断，这就是"朋友"。

其实朋和友是两种完全不同的概念，"朋"的含义是在你有困难时可以无偿帮助你，当你不开心时，能推掉女友的约会来陪你长聊整晚，他会时常想着你，希望你能变的更好，他不会在乎你是否有钱有地位，是否能给他带来富裕的生活，他所需要的就是你们之间的友谊。而"友"的意义就非常简单了，只要你们相识，只要你们知道对方的姓名，就可以称为"友"，你们可以空闲约出来一起饮酒聊天，还可以结伴同游，但你们现在最多只能称为好友。你也许拥有很多"友"，但你未必能拥有一个"朋"。

我现在虽然没有结识到非常多的"友"，但是我拥有几位很好的"朋"。无论我们之间发生什么事情，都会是一样的不变，我们现在之间虽然不能给予对方任何帮助，但是我们在一起非常快乐。这种快乐是不能用简单语言来把它完全形容出来的，只有当你也拥有同样的伙伴才能知道其中真正的含义，但如果你以为身边的好友就是你真正的"朋"那就错了，这是要付出很大代价才能获得的珍贵宝物，那就是"真心付出"，如果你是一个不愿意付出的人，就没有资格拥有真正的"朋"，甚至是普通的好友也不可能结识到。从朋友身上就可以看到你自己的影子，看出你的人品甚至是未来。（つづく）





精心打造一本属于大家的电电！

感兴趣？不满意？有意见？

快快来信吧！



——诚聘游戏精英加盟电电——

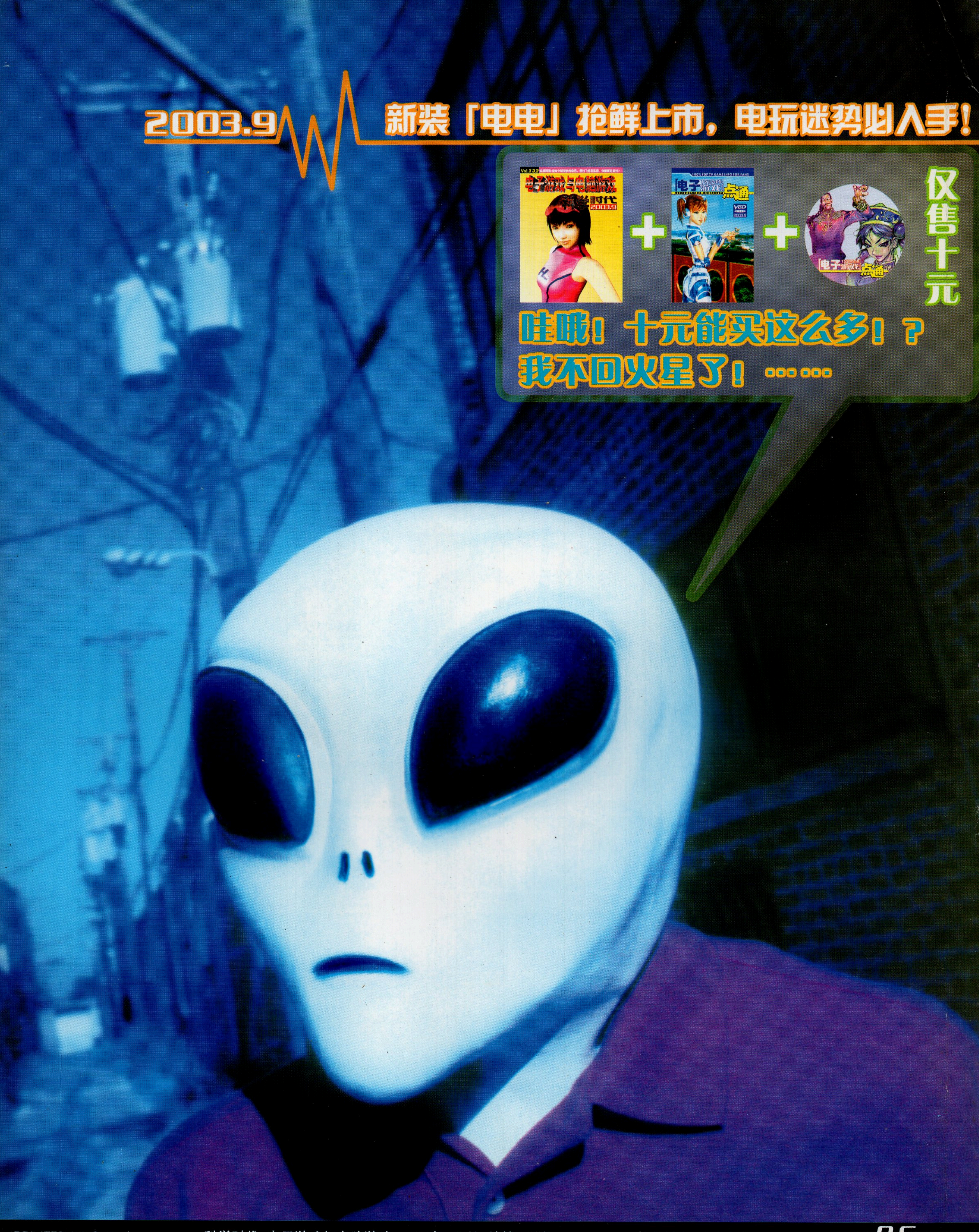
■文字编辑

1.热爱游戏，对游戏杂志的发展有独到的见解；
2.思想新锐、敬业，有较强的文字整合能力，具有团队协作意识；
3.具备一定日语能力，能够自行翻译相关资讯。

■美术编辑

1.能够熟练使用 Photoshop、Pagemaker、飞腾等排版设计软件；
2.敢于创新，有较高的审美意识；
3.熟悉书籍装祯，对印刷流程有一定的了解。

具备以上条件的你，请将个人简历寄至：
(100085) 北京市清河邮局 062 信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部
Email：tvandpcgame@yahoo.com.cn
信封上注明“应聘”字样，信中附个人文稿作品，合则约见。


2003.9
新装「电电」抢鲜上市，电玩迷势必入手！
电子游戏与电脑游戏
+
+
仅售十元
哇哦！十元能买这么多！？
我不回火星了！……